ALLABOUT
Aシリーズ Vol. I.
ALL ABOUT
あすか120%スペシャル
BURNING Special Fest.
あすかふぁんくらぶ・編

あすか120%スペシャル
BURNING Special Fest..

あすかふぁんくらぶ

ALL ABOUT
あすか120%スペシャル
BURNING *Special* Fest.

あすかふぁんくらぶ編・著

CONTENTS

●CHARACTER INDEX

読み物

データ

Ｖｅｒ．２の見分け方

あすか１２０＆スペシャルには、初期のＶｅｒ．１と後期のＶｅｒ．２の２バージョンが存在します。本書ではＶｅｒ．２に絞って解説してきますのでバージョンの見分け方を解説します。

＊パッケージで見分けてみよう

取扱説明書の表、タイトルロゴの部分です。

あすか120%スペシャル
BURNING Special Fest..

よく見ると、Ｆｅｓｔ．の横に●がついているのがわかると思います。
これがＶｅｒ２の目印です。

＊ＣＤ内容で見分けてみよう

残念ながらＣＤレーベルでは見分けることはできません。開封品や中古などの場合は、中身をＶｅｒ．１に入れ替えられている場合もありますので注意してください。
そんなときは実際にプレイ！！！

それでは、画面上での変更箇所を説明します。

コンフィグでタイムを無限に設定して写真のように無限のマークでしたらＶｅｒ．２、そして９９となっていたらＶｅｒ．１です。

一番判りやすいのは、ランキングモードです
次の対戦者の画面が左のような画面だったり
ＲＵＳＨ時にラッシュボーナスが入るのが
Ｖｅｒ．２の証です。
これで間違えることはないと思います。

Ｖｅｒ．１からＶｅｒ．２への格闘システム部分大幅変更点抜粋

格闘部分での変更はキャラクターバランスにも関わってくるとても重要な部分です。
Ｖｅｒ．１からＶｅｒ．２になってどこがどう変わったのか抜粋してみます。
細かい所では無数に変わっているのですが、すぐに気がつくところでは下記の変更があります。

１．ロード時間短縮
２．セレクトボタンを押しながらで、２Ｐカラーキャラを使用可能
３．キャシィの密着時いてこましスペシャルが、ガード不可からガード可能に
４．久美の密着時リボンスライサーが、ガード不可からガード可能に
５．可莉奈のケロぴょんセットアップ時のバーニングゲージ上昇率が大幅低下

一時限目

「メガファイトトーナメント　出場者データ」

＜私立繚乱女学院＞

技データの見かた

以降のページでは『あすか120%スペシャル』に登場する11キャラの全技を解析しています。データ部分に関しては特殊な表記が多く用いられているので、まずはこの『技データの見かた』から見て下さい。

基本技

技の動作名

タイムチャート
下記参照

攻撃値

その技のダメージを示す数値。この表には基本攻撃値にオフセット値（システム基礎編参照の事）を掛けた数値を示しています。実際の対戦ではこの値にコンボ補正などの各種補正が加わります。
特別な表記は以下の通りです。

・A+B…攻撃値がAの技とBの技が連続して繰り出される。
・A×N…攻撃力Aの技がN回くり返し繰り出される。
・A／B…攻撃値AとBが当たる時間によって変化する（Aが出始め）。

反動ベクトル

技のヒット時に相手キャラに加わる反動を示しており、数値が大きい程遠くに吹っ飛ぶ。
『A.B』とあるが、Aが横軸、Bが縦軸方向にかかる反動です。
横軸の数値が『ー』だと自キャラ方向に引き寄せる力が働きます。
縦軸の数値が『ー』だとそれだけ相手を高く浮かせる事が出来ます。

ヒット効果

その技をヒットさせたときに相手がどのような状況になるかを示したもで、地上の相手に当てたものを記載している。
様々なヒット効果があるのでこのページの下にその一覧を掲載しておきます。

ヒット効果

その技がもつ最大の攻撃、相殺回数。実際には全部ヒットしない事もあるので注意してください。

ガード方向

その技のガード可能方向を示しています。
『上』は立ちガード可能、『下』はしゃがみガード可能、『空』は空中ガード可能を示します。

気絶値

技のヒット時に与える気絶値。この表に載っているものは基本値にオフセット値を掛けたものです。
蓄積した気絶値が気絶耐久値を超えると気絶します。
特殊表記の方法は攻撃値と同じです。

キャンセル

技のヒット時にキャンセル出来る行動を示しています。
弱中強はそれぞれの攻撃（強は→＋強も含む）、移動系はダッシュ攻撃、バックダッシュ（キャラ限定）、避け、ジャンプでキャンセル可能であることを示しています。

基本技＆特殊行動タイムチャート

技の動き（時間的変化）を60分の1秒を単位とする棒グラフで表記したものです。技を空振りさせた時のデータを元に作成してあります。
一本目が攻撃判定、二本目が相殺判定、三本目が無敵時間のタイムチャートを示します。

技の出ぎわ
攻撃、相殺判定の出現している時間

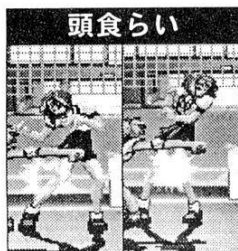
4	8	15
2 2	8	15
6	3	

フォロースルー（戻り動作の時間）
無敵時間（白部分は打撃に対してのみ無敵＝投げられる）

ヒット効果一覧

腹食らい

▲体を一度仰け反らせてから腹食らいのポーズを取る。

頭食らい

▲一度腹食らいのポーズになって仰け反る。

吹っ飛び

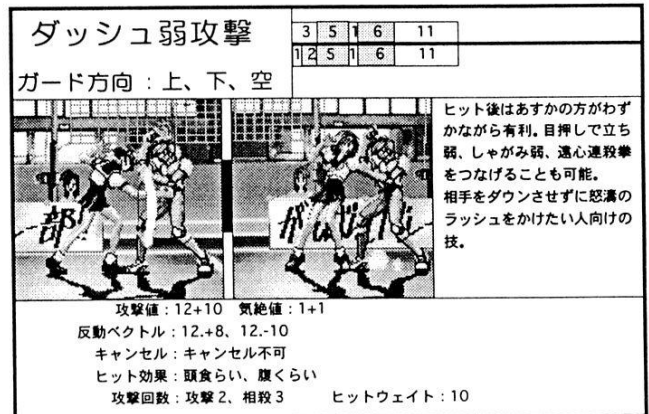
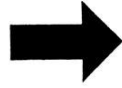
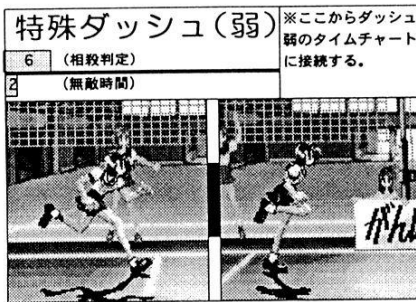
▲頂点を過ぎると無敵になり、攻撃を出すことも出来るようになる。

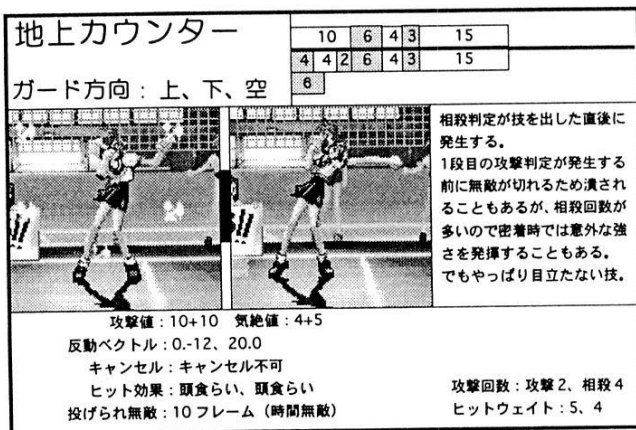
ダウン

▲地面か壁に着くまでは何もできない。地面に着くとバウンドする。

転び

▲性質はダウンと同じだが、地面に着いてもバウンドしない。

■ダッシュ攻撃■

ダッシュのコマンド（→→orR1）を入力して、1フレーム（少し）でも走った後にボタンを入力してダッシュ攻撃を出した場合は右のダッシュ攻撃がいきなり発生するが、ダッシュコマンドとボタン入力が完全に同時、または先行入力（キャンセルで出した場合等）のダッシュ攻撃は、特殊ダッシュ終了後に発生する。

■カウンター攻撃■

基本的には基本技、特殊行動のタイムチャートと同じです。
地上カウンターには特殊な時間制の投げられ無敵が付属しています。この時間制の投げられ無敵は全キャラ共通でカウンター攻撃の発生から10フレームです。
時間制の投げられ無敵に関しては『マニアのためのシステム解析』を参照して下さい。

この時間制の無敵は前方ダッシュにも搭載されており、全キャラ共通で4フレームとなっています。

■ヒットウェイト■

ヒットウェイトとは攻撃が当たった瞬間にお互いの動作が停止する時間の事で、攻撃が入った時の手ごたえを表現するために導入されています。このヒットウェイト中はお互いの動作は止まっていますが、コマンドの受け付けは続行しているため各種キャンセルの受け付け時間がその分延長されるわけです。
技表の数値はガードさせた時のもので、ヒット時は+1フレームです。

あすかの←+強攻撃はヒットウェイトが0に設定されているので非常にキャンセルしにくくなっています。ヒットウェイトによってキャンセルがしやすくなっているという事が良く分かる例ですね。

基本ヒットウェイト表	
弱攻撃	10フレーム
中攻撃	12フレーム
強攻撃	14フレーム

※必殺技やダッシュ攻撃等、この基本ヒットウェイトと異なる技に関しては個別にヒットウェイトを記載してあります。

横叩き付け

▲壁に向かって飛んでいく。受け身に失敗するとダメージ。

下（上）叩き付け

▲地面に向かって飛んでいく。受け身に失敗するとダメージ。

燃焼赤

▲赤い炎のエフェクトがつく。

燃焼青

▲青い炎のエフェクトがつく。

電撃

▲電撃のエフェクトがつく。

■必殺技、超必殺技■

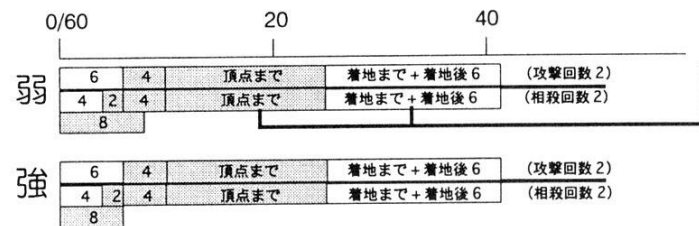
技の特徴
その技の基本的な特徴を紹介。

あすか昇竜拳。
攻撃判定が発生するまで無敵が続くのでガードキャンセルなどで使っていけるが、カス当たりすると相手が浮かず、反撃される事もあるので注意すること。乱戦での使用は間合いを見てからにしよう。

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	20/12+5+12	1×3	3.-16/3.-19 10.14/8.16	吹っ飛び/ダウン、ダウン 下方向叩き付け	1段目：上、下 2、3段目：上、下、空	10×2、5
強	22/12+5+12	2+1×2	3.-14/3.-19 10.14/8.16	頭食らい/ダウン ダウン、下方向叩き付け	1段目：上、下 2、3段目：上、下、空	10×2、5

コマンド
その技を出すのに必要な操作。

攻撃値、気絶値、反動ベクトル、ヒット効果、ガード方向、ヒットウェイトの表記は基本技等と同じ。
弱、強はその必殺技を弱、強のどちらで出したかを示しています。

必殺技、超必殺技タイムチャート

頂点までというのはその技がとる軌道の頂点まで攻撃判定が発生し続けるという事を示します。
着地まで＋着地後Nというのは着地までと、着地して60分のN秒が技のスキになることを示します。

飛び道具のタイムチャート

必殺技の動き（時間的変化）を60分の1秒を単位とする棒グラフで表記したもで、基本的な表記方法は基本技タイムチャートと同じです。上が弱で出した時の、下が強で出した時のタイムチャートとなっています。
3本のタイムチャートの内、上から順に攻撃判定、相殺判定、無敵時間を表しています。

飛び道具系の技では表記を変えており、上が技動作の、下が無敵時間のタイムチャートとなっています。
▲の位置で飛び道具の弾が発射される時間を示しています。

■超必殺技の時間停止について■

超必殺技には他の技にはない、『時間停止』の特性を持ちます。
超必殺技を出した瞬間に自キャラが光り、画面が暗転する時間がありますね。これが『時間停止』で、その時間はタイムチャートに記載されていません。演出の一種ですので。0として計算してください。
時間停止は自キャラ32フレーム、相手キャラ40フレームとなっており、暗転終了後に相手を8フレーム止める能力があると言う事です。
相手キャラは暗転終了後8フレームは行動不可能ですが、ガードができる状況ならその間ガードだけは可能です。
連続技で超必殺技を組み込む場合、相手の仰け反り時間も8フレーム延長されるので、超必殺技は連続技に組み込み安い事になりますね。

また、発生が8フレームより速い超必殺技（忍など）は暗転中に何か行動（技を出していたり、ダッシュしていたり）を取っていた場合、暗転したのを見てからの回避は出来ません。発生が8フレーム以下の超必殺技は暗転を確認してからの回避が可能です。
暗転中に技を通常技を出しかけていて、何もしないと喰らってしまう場合でも、避けやジャンプでもがいていたら出していた技に空キャンセルがかかって逃げれたりする事が多いので、諦めずにもがきましょう。
どのような技が暗転を確認して回避できるか覚えておくといいでしょう。

■技表の楽しみ方■

あすか120％に登場する全キャラの詳細な技データが詰まったこの技表。その基本的な楽しみ方の例を挙げておきます。

理論上の事ばかり追求してもしょうがない面はあるのですが、いろいろ考えながら眺めていると新しい発見があったりするものです。さあ、みなさんもこの技表をじっくり眺めて、自分のお気に入りの娘のあんな事やこんな事まで全て頭の中に叩き込んでおきましょう！。

●ダメージ、気絶値を見る●

一番最初に確認しておきたいことですね。
自キャラのどの技がダメージ、気絶値が高いのか、などが一目で分かります。
自分が今までこれが一番！と思っていた連続技よりも効率の良いものが見つかるかも知れません。
コンボ補正があまりかからない内にダメージ、気絶値の高い技を持っていくと効率が良くなります。あんな技やこんな技のダメージや気絶値が意外と高かった、とかいうことを発見して新世代コンボを編み出すことができるかもしれませんよ？

●発生時間を見る●

タイムチャートをじっと見つめます。
どの技の発生が早いのか、隅々まで見てみるとあたらしい発見があります。
りゅうこ使いのWさんはしゃがみ弱よりも立ち中攻撃の発生の方が1フレーム早いことを技表により発見し、数分後にはダッシュ弱→立ち中攻撃→ダッシュ弱……の連続技を楽しそうに練習しておりました。
このように、以外と使われていなかったが実は発生が早かったという事実を発見することにもつながります。
隙な時に眺めてみるといいでしょう。

●無敵時間を見る●

右の２つのタイムチャート、A、Bを見て下さい。
Aの方が無敵時間そのものは長いのですが、Bの方は無敵時間が攻撃の発生まで持続しているのに対し、Aは無敵時間が攻撃の発生までに切れてしまっています。
Aのような攻撃は攻撃発生までに潰されてしまうことが多くなりますが、Bのような攻撃は通常技で潰されることはまずありません。
無敵時間を見る時には、その長さももちろんですが、『攻撃発生まで無敵が持続するか』ということに注目してみて下さい。

12		4	35
7	5	4	35
10			

▲タイムチャートA
無敵はBより長いが、攻撃発生まで無敵が持続しないため潰されやすい。

4			6	16
1	1	2	6	16
6				

▲タイムチャートB
無敵はAより短いが、攻撃発生まで無敵が持続しているので通常技では潰されにくい。

●相手との硬直差を計算する●

私が好きなタイムチャートの有効活用方が、この『ヒット後の相手との硬直差を計算すること』です。
相手がダウンしない攻撃を当てた後に自キャラが何フレーム有利かを理論上の値ですが、計算する事ができます。右の表とタイムチャートを見て下さい。
まずタイムチャートですが、自分の出した技の硬直（スキ）を計算する時に、ここでは攻撃は発生と同時にヒットしたと仮定します。
発生と同時にヒットしたならば攻撃判定が出ている時間（4）+フォロースルー（14）=18フレームがこの攻撃の硬直になります。

次に右の表を見て下さい。
これは各属性の技がヒットした時に相手に与える硬直時間（仰け反り）を表にしたものです。
出した技をダッシュ攻撃とすると、ダッシュ攻撃は地上強攻撃と同じ仰け反り時間（22フレーム）なので、この攻撃ヒット後の硬直差は、

22－18＝4

となり、ヒット後は自キャラが４フレーム有利だということが分かります。このようにして計算すればどの攻撃の後にどの技が入るか、等も分かりますので、少しややこしいですが、ぜひチェックしてみて下さい。

相手の仰け反り時間	
地上弱攻撃	13 フレーム
地上中攻撃	17 フレーム
地上強攻撃	22 フレーム
カウンター	22 フレーム
空中通常技	13 フレーム
空中必殺技	22 フレーム

※地上の必殺技、ダッシュ攻撃は地上強攻撃と同じ。
必殺技の飛び道具は空中必殺技と同じ。

ダッシュ攻撃（仮）のタイムチャート

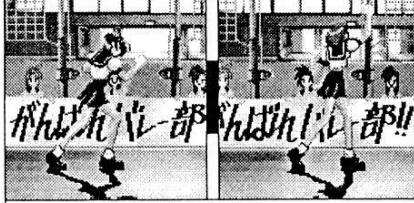
12		4	14
7	5	4	14

※攻撃が発生と同時に当たると仮定すると自キャラの硬直は4+14=18フレームとなる。

本田飛鳥

Asuka　Honda

1年C組　出席番号26番
4月15日生　牡羊座　　A型
所属：化学部
身長：151cm　体重：44kg
BWH：78/52/81

好きな物：雪見だいふく
嫌いな物：硫黄とタマゴ
好きな教科：化学
嫌いな教科：国語（とくに古文）
好きな言葉『千里の道も一歩から』
彼氏イナイ歴：3年
チャームポイント：目
将来の夢：化学者

あすか基本技一覧表

立ち弱攻撃

ガード方向：上、下、空

3		7	6
1	2	7	6

攻撃値：2　気絶値：1
反動ベクトル：10.-10.0
キャンセル：連打、中、強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：頭くらい
攻撃回数：攻撃1、相殺2

立ち中攻撃

ガード方向：上、下、空

5		8	9
2	3	8	9

攻撃値：12　気絶値：2
反動ベクトル：15.0
キャンセル：しゃがみ中、強、移動系、必殺、超必
※扇ヶ谷コンビネーションに連係可能
ヒット効果：頭食らい　攻撃回数：攻撃1、相殺2

立ち強攻撃

ガード方向：上、下、空

4		8	15
2	2	8	15

攻撃値：17/12　気絶値：2
反動ベクトル：1.-17/2.-18
キャンセル：移動系、必殺、超必
ヒット効果：吹っ飛び
攻撃回数：攻撃1、相殺2

しゃがみ弱攻撃

ガード方向：下

3	5	8
3	5	8

攻撃値：5　気絶値：1
反動ベクトル：10.0
キャンセル：連打、中、強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：腹食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺1

しゃがみ中攻撃

ガード方向：下

3		8	8
1	2	8	8

攻撃値：12　気絶値：1
反動ベクトル：14.0
キャンセル：強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：腹食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺2

しゃがみ強攻撃

ガード方向：下

4		6	23
2	2	6	23

攻撃値：17　気絶値：4
反動ベクトル：2.-10
キャンセル：移動系、必殺、超必
ヒット効果：転び
攻撃回数：攻撃2、相殺1

ジャンプ弱攻撃

ガード方向：上、空

5	着地まで
5	着地まで

攻撃値：5　気絶値：1
反動ベクトル：12.0
キャンセル：連打、強、必殺
ヒット効果：腹食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺1

ジャンプ強攻撃

ガード方向：上、空

6	3	11	12
6	3	11	12

攻撃値：7+20　気絶値：1+7
反動ベクトル：11.0、12.0
キャンセル：カウンター、必殺
ヒット効果：腹くらい×2
攻撃回数：攻撃2、相殺2

J➡＋強攻撃

ガード方向：上、空

2	3	14	8
2	3	14	8

攻撃値：7+20　気絶値：1+3
反動ベクトル：3.-15、8.-20
キャンセル：カウンター、必殺
ヒット効果：ダウン×2
攻撃回数：攻撃2、相殺2

立ち➡＋強攻撃

ガード方向：上、空

13	5	4	16
13	5	4	16

攻撃値：15+12　気絶値：3+2
反動ベクトル：16.0、17.0
キャンセル：1段目　必殺、超必　2段目：不可
ヒット効果：腹食らい
攻撃回数：攻撃2、相殺2　ヒットウェイト：12

立ち中攻撃…立ち中やしゃがみ中でキャンセルできる特殊な技。扇ヶ谷コンビネーションにつながる。必殺技のページを参照の事。

立ち強攻撃…当てた時の横への移動が少ないので投げた後にお手玉をする時に便利。

しゃがみ弱攻撃…頭の部分にまで相殺判定がある。
あすかの攻撃の起点になる技。

ジャンプ→＋強攻撃…地上の相手にヒットさせると相手がダウンする。
通常のジャンプ強攻撃より出るのが速いので空中コンボに組み込みやすい。

→＋強攻撃…しゃがみガード不可技。
しゃがみガード不可技。
ヒット後に弱フェノメノンクラッシュやダッシュ攻撃につながる。
あすかのラッシュに欠かせない技。

地上カウンター

10	5	4	3	15
4 4 2	5	4	3	15
6				

ガード方向：上、下、空

相殺判定が技を出した直後に発生する。1段目の攻撃判定が発生する前に無敵が切れるため潰されることもあるが、相殺回数が多いので密着時では意外な強さを発揮することもある。でもやっぱり目立たない技。

攻撃値：10+10　気絶値：4+5
反動ベクトル：0.-12、20.0
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：頭食らい、頭食らい
投げられ無敵：10フレーム（時間無敵）
攻撃回数：攻撃2、相殺4
ヒットウェイト：5、4

空中カウンター

5	3	5	着地まで
5	3	5	着地まで
5			

ガード方向：上、空

発生が早く、しかも無敵時間があるので空中で相手が何かしようとしたところを狙って当てていくと良い。叩き付け属性なので受け身を取らせてラッシュにも移行できる。

攻撃値：12+12　気絶値：2+2
反動ベクトル：10.14、8.16
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：下方向叩き付け
攻撃回数：攻撃2、相殺2　ヒットウェイト：5

ダッシュ弱攻撃

3	5	1	6	11
1 2	5	1	6	11

ガード方向：上、下、空

ヒット後はあすかの方がわずかながら有利。目押しで立ち弱、しゃがみ弱、遠心連殺拳をつなげることも可能。相手をダウンさせずに怒濤のラッシュをかけたい人向けの技。

攻撃値：12+10　気絶値：1+1
反動ベクトル：12.-8、12.-10
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：頭食らい、腹くらい
攻撃回数：攻撃2、相殺3　ヒットウェイト：10

ダッシュ強攻撃

3	5	4	19
3	5	4	19

ガード方向：上、下、空

ヒットするとぼっこ～んと相手を壁に叩き付ける。あすかは壁際でのラッシュが得意なキャラなので、一気に壁にもって行きたいときに便利。

攻撃値：15+10　気絶値：1+2
反動ベクトル：20.0、12.-6
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：横叩き付け、ダウン
攻撃回数：攻撃2、相殺3　ヒットウェイト：10

通常ダッシュ

44（相殺判定）
6（無敵時間）※投げられ無敵は時間制で4フレーム

特殊ダッシュ（弱）

※ここからダッシュ弱のタイムチャートに接続する。

6（相殺判定）
2（無敵時間）

特殊ダッシュ（強）

※ここからダッシュ強のタイムチャートにに接続する。

8（相殺判定）
2（無敵時間）

地上投げ

相手の近くで
→ OR ← ＋○ボタン

攻撃値：0　気絶値：0　投げ抜け：7フレーム
投げ間合い：中心から前48、後16（ドット）

空中投げ

ジャンプ中相手の近くで
→ OR ← ＋○ボタン

攻撃値：0　気絶値：0　投げ抜け：不可
投げ間合い：中心から前48、後16、上56、下8（ドット）

バックダッシュ

14	5

※発生から着地まで完全無敵

攻撃避け

※モーションの後半8フレームは全ての行動でキャンセル可能。

22	8

コマンド避け（ガードモーション中に→＋×or○）には発生後16フレームの投げられ時間無敵が付加される。

立ち← ＋ 強攻撃

ガード方向
上、下、空

4	4	13
3 1	4	13

攻撃値：10　気絶値：3
反動ベクトル：12.0
キャンセル：必殺、最終奥義
ヒット効果：吹っ飛び
攻撃回数：攻撃1、相殺2　ヒットウェイト：0

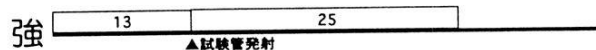
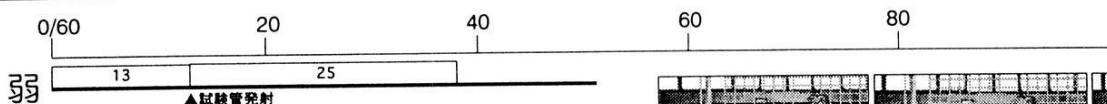
必殺技
遠心破砕拳
⬇⬊➡＋×or○

飛鳥の代表的な飛び道具。
発生はそれ程早く無いのだが、その分硬直が短いので弱で出した後はダッシュで追いかけて盾にすることもできる。
弱強の違いは試験管の飛行スピードで、弱は遅く、強は速い。

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	20	4	17.-8	腹くらい（燃焼赤）	上、下、空	10
強	同上					

0/60　20　40　60　80

弱　13　25
▲試験管発射

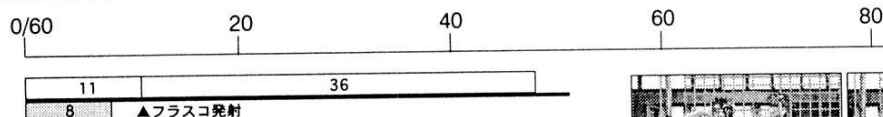
強　13　25
▲試験管発射

※試験管の攻撃、相殺判定出現は発射と同時。

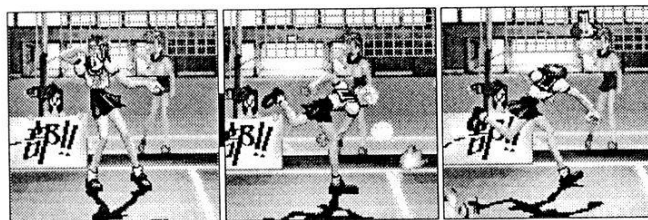
必殺技
フェノメノン・クラッシュ
⬇⬋⬅＋×or○

ちょっと特殊な飛び道具。
地面にフラスコが接触すると爆風が発生する技で、発射の３フレーム前までは無敵。
弱は目の前に叩き付けるように、強は斜め上にフラスコを投げる。
ダメージも大きめ。

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	22/20+20	1+1	0.0/7.-16、7.-16	頭くらい/ダウン、ダウン（燃焼赤）	上、下	0
強	同上					

0/60　20　40　60　80

11　36
8　▲フラスコ発射

爆風部分　7　7　4　(攻撃回数 2)
　　　　　7　7　4　(相殺回数 2)

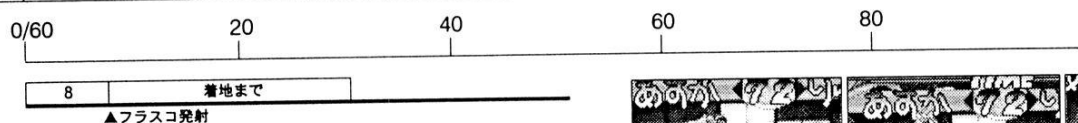
※タイムチャートは弱、強ともに同じで、発射されたフラスコが地面に着くと爆風が１回発生する

※弱は斜め下に、強は斜め上にフラスコを投げる

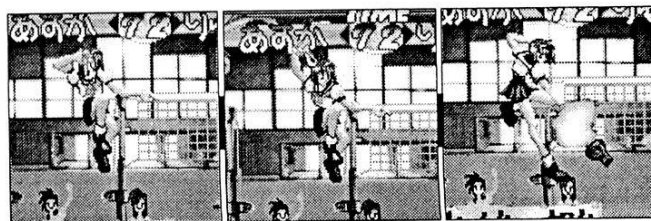
必殺技
空中フェノメノン・クラッシュ
空中で ⬇⬋⬅＋×or○

ちょっとした趣味技。
空中連続技にも組み込みにくい上に発射後のスキも大きい。
バックジャンプから出してみたりするとちょっといい感じ。

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	20	1	7.-16	ダウン（燃焼赤）	上、下、空	5
強	同上					

0/60　20　40　60　80

8　着地まで
▲フラスコ発射

爆風部分
4　10　5　(攻撃回数 1)
4　10　5　(相殺回数 1)

※タイムチャートは弱、強ともに同じで、発射されたフラスコが相手キャラに接触すると爆風が発生する

必殺技
ケミカル・インパクト
⬇⬇＋×or○

攻撃判定が発生するまで無敵が続くのでガードキャンセルなどで使っていけるが、強で出した場合はカス当たりすると相手が浮かず、反撃される事もあるので注意すること。乱戦での使用は間合いを見てからにしよう。

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	20/12+5+12	1×3	3.-16/3.-19、1.-16 10.14/8.16	吹っ飛び／ダウン、ダウン 下方向叩き付け	1段目：上、下 2、3段目：上、下、空	10×2、5
強	22/12+5+12	2+1×2	3.-14/3.-19、1.-16 10.14/8.16	頭食らい／ダウン ダウン、下方向叩き付け	1段目：上、下 2、3段目：上、下、空	10×2、5

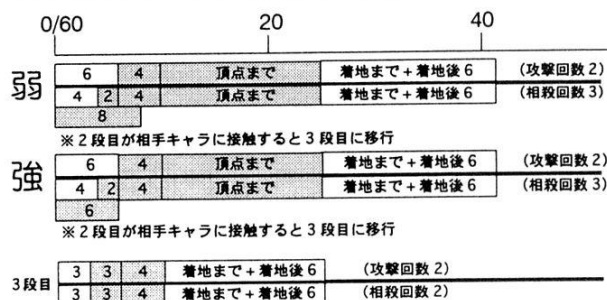
0/60　20　40　60　80

弱
| 6 | 4 | 頂点まで | 着地まで＋着地後6 | (攻撃回数2) |
| 4 | 2 | 4 | 頂点まで | 着地まで＋着地後6 | (相殺回数3) |
| 8 |

※2段目が相手キャラに接触すると3段目に移行

強
| 6 | 4 | 頂点まで | 着地まで＋着地後6 | (攻撃回数2) |
| 4 | 2 | 4 | 頂点まで | 着地まで＋着地後6 | (相殺回数3) |
| 6 |

※2段目が相手キャラに接触すると3段目に移行

3段目
| 3 | 3 | 4 | 着地まで＋着地後6 | (攻撃回数2) |
| 3 | 3 | 4 | 着地まで＋着地後6 | (相殺回数2) |

必殺技
マッハ・ジャブ
×or○ボタン連打

発生が飛鳥の技の中で最も速く、1フレームで攻撃、相殺判定が発生する。
ダッシュ弱攻撃等の後につないで多段ヒットを狙い気絶→ゲージが溜まった所で直接超フェノメノンクラッシュ、というのはあすかの黄金パターンの一つ。

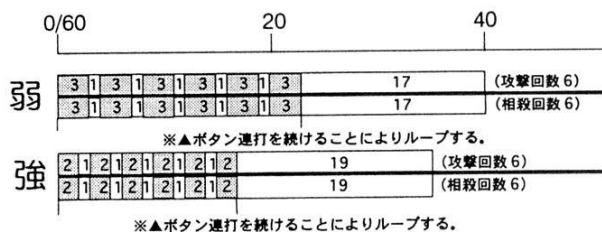
	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	10×6	1×6	8.0×6	(頭くらい、腹食らい×2)×2	上、下、空	10
強	同上					

0/60　20　40　60　80

弱
| 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 17 | (攻撃回数6) |
| 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 17 | (相殺回数6) |

※▲ボタン連打を続けることによりループする。

強
| 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 19 | (攻撃回数6) |
| 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 19 | (相殺回数6) |

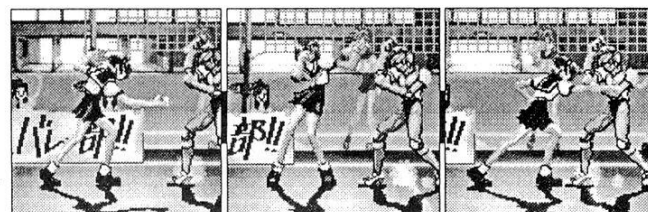
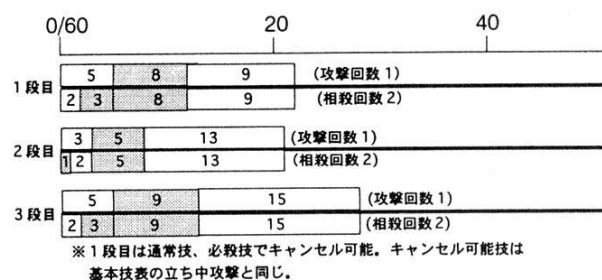
※▲ボタン連打を続けることによりループする。

必殺技
扇ヶ谷コンビネーション
立ち中攻撃HIT後に
(→＋×or△)×2

立ち中攻撃からのコンビネーション技。
3段目まで出さずに、2段目からしゃがみ中攻撃につないでいけばより多くのヒット数が狙える。
上のマッハジャブと同じくあすかでより多くのヒット数を狙うために使う技。

攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
12+10+15	2+2+3	15.0、15.-12、8.-8	頭食らい、腹くらい ダウン	上、下、空	12、14、14

超必殺技

遠心連殺拳

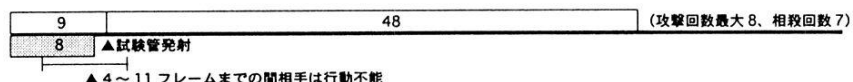
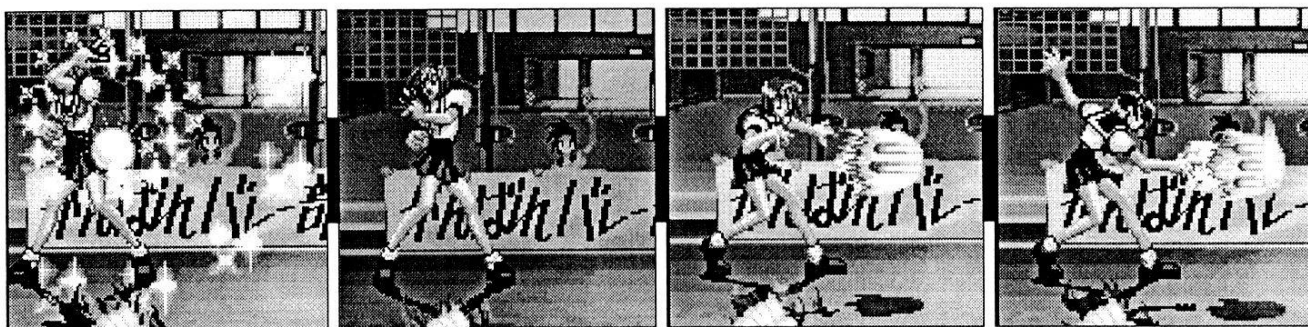
⬇ ⬊ ➡ ＋ □ or ✕ ＋ ○

遠心破砕拳のパワーアップバージョン。
コマンド完成から3フレーム後に暗転開始。暗転終了後に相手に8フレームの硬直を与えるため、理論上は3フレームで発射している事になる。
ダッシュ弱攻撃→遠心連殺拳が連続技になるのはそのため。
当たり方によって最大8ヒットする。

攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
17×7	1×7	2.-14×7	転び（燃焼赤）	上、下	4

0/60　20　40　60　80

9 | 48 （攻撃回数最大8、相殺回数7）

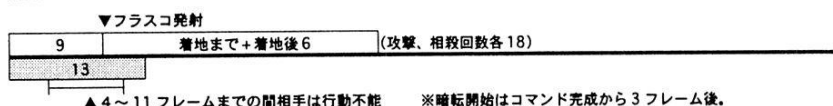
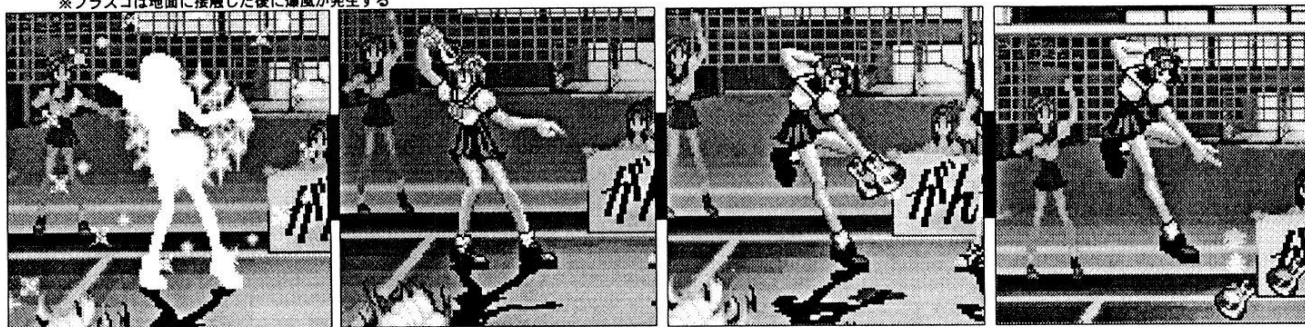
8 ▲試験管発射

▲4～11フレームまでの間相手は行動不能

※試験管の攻撃、相殺判定の出現は発射と同時。
※暗転開始はコマンド完成から3フレーム後。

超必殺技

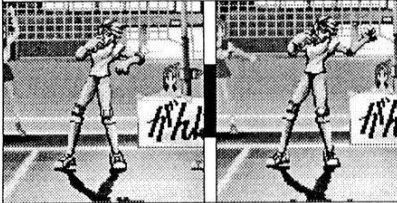
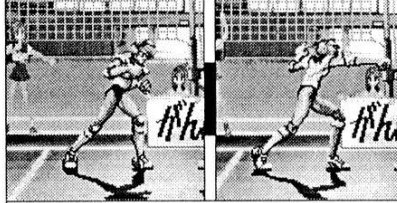
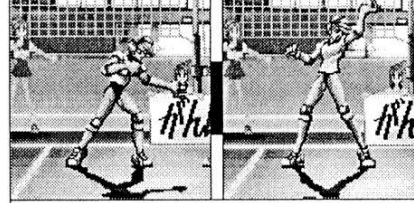
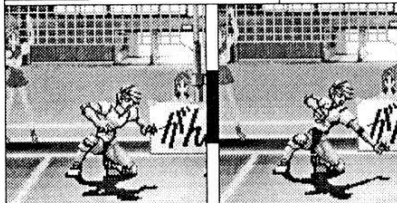
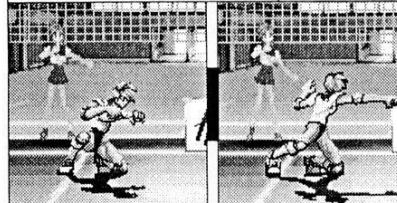
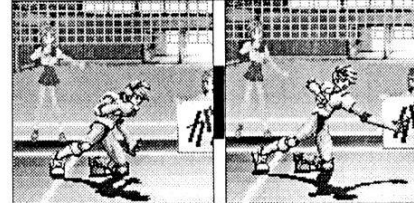
超フェノメノン・クラッシュ

⬇ ⬋ ⬅ ＋ □ or ✕ ＋ ○

飛鳥最大のダメージ源。
段数の多い連続技で気絶させて直接超フェノメノンクラッシュ、というのがあすかの必勝パターン。
クリーンヒットした時のダメージは凄まじい。
攻撃、相殺回数18とあるが、このうち実際にヒットするのは8～12くらい。

攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
(25+17+17) ×6	1×9	(0.-10、0.-20、0.-22) ×6	(腹食らい、ダウン×2) ×3 燃焼赤	上、下（全段）	0

山崎竜子

2年B組　出席番号31番
8月9日生　獅子座　A型
所属：バレー部
身長：168cm　体重：48kg
BWH：79/55/83

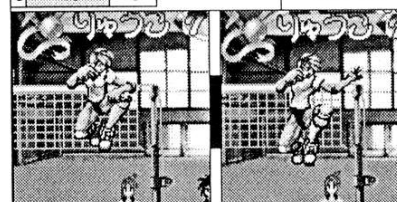
好きな物：和食
嫌いな物：嘘
好きな教科：昼休み
嫌いな教科：全部
好きな言葉『死して屍拾う者なし』
彼氏イナイ歴：ノーコメント
チャームポイント：頑丈さ
将来の夢：実業団入りしてワールド
　　　　　カップ制覇

りゅうこ基本技一覧表

立ち弱攻撃

				ガード方向
4		6	9	上、下、空
2	2	6	9	

攻撃値：7　気絶値：1
反動ベクトル：10.-10
キャンセル：連打、中、強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：頭くらい
攻撃回数：攻撃1、相殺2

立ち中攻撃

			ガード方向
2	9	9	上、下、空
2	9	9	

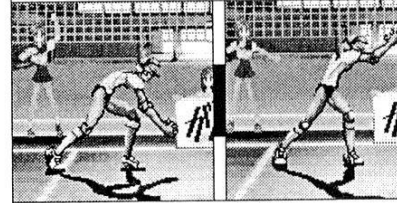
攻撃値：12　気絶値：2
反動ベクトル：15.0/16.0
キャンセル：強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：頭食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺1

立ち強攻撃

				ガード方向
3		7	21	上、下、空
2	1	7	21	

攻撃値：15/12　気絶値：2
反動ベクトル：2.-20
キャンセル：移動系、必殺、超必
ヒット効果：吹っ飛び
攻撃回数：攻撃1、相殺2　ヒットウェイト：12

しゃがみ弱攻撃

			ガード方向
3	5	8	下
3	5	8	

攻撃値：7　気絶値：1
反動ベクトル：10.0
キャンセル：連打、中、強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：腹食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺1

しゃがみ中攻撃

			ガード方向
4	7	10	下
2	9	10	

攻撃値：15　気絶値：3
反動ベクトル：15.-8
キャンセル：強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：腹食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺1

しゃがみ強攻撃

			ガード方向
3	5	23	下
3	5	23	

攻撃値：20/22　気絶値：5
反動ベクトル：4.-10
キャンセル：移動系、必殺、超必
ヒット効果：転び
攻撃回数：攻撃1、相殺1　ヒットウェイト：14

ジャンプ弱攻撃

			ガード方向
4	26	8	上、空
4	26	8	

攻撃値：7　気絶値：1
反動ベクトル：12.-10
キャンセル：連打、中、強、必殺
ヒット効果：頭食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺1

ジャンプ中攻撃

			ガード方向
3	15	8	上、空
3	15	8	

攻撃値：7　気絶値：6
反動ベクトル：10.-15
キャンセル：強、必殺
ヒット効果：吹っ飛び
攻撃回数：攻撃1、相殺1　ヒットウェイト：10

ジャンプ強攻撃

				ガード方向
4	7	5	10	上、空
4	7	5	10	

攻撃値：15/20/17+15　気絶値：4+2
反動ベクトル：10.14/6.16/4.18、2.14
キャンセル：必殺
ヒット効果：下叩き付け×2
攻撃回数：攻撃2、相殺2

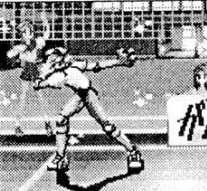
立ち→＋強攻撃

				ガード方向
7	7	2	24	1段目：下
7	7	2	24	2段目：上、下、空

攻撃値：15+15　気絶値：3+3
反動ベクトル：2.-17/2.-18、2.-16
キャンセル：1段目　必殺、超必　2段目：不可
ヒット効果：吹っ飛び、ダウン
攻撃回数：攻撃2、相殺2　ヒットウェイト：12

立ち中攻撃…実はりゅうこの通常技でもっとも出が速い技。ダッシュ弱→立ち中もいけます。

しゃがみ弱攻撃…本当にリーチがないので連打は禁物。技の戻りを潰されます。リーチぎりぎりが使いどころなんですが出すの怖いです。相手が暴れん坊なら使用を控えた方が良いでしょう。

しゃがみ中攻撃…ダッシュから出せばとんでもないリーチになる上、ガードされてもあまり反撃を受けません。終盤での貴重なダメージ源に。ヒット確認後にハイパータックルが繋がるのも強みです。

しゃがみ強攻撃…出の早さがしゃがみ弱と同じで、攻撃力・気絶値は共にトップクラスという素晴らしい技。近／遠で2段階に攻撃判定が変わり、どちらもリーチは長め。バックダッシュ等へのキャンセルで隙もなくなり奥様お値打ちです。

地上カウンター

8	3	23
5 1 2	3	23
6		

ガード方向：上、下、空

電子の命。大きく間合いを詰めてからの打撃なので、遠目で出しても攻撃判定が相手にしっかり重なります。攻撃判定も強く、その上気絶値が高い為、良い事ずくめの技のように思えますがその通り。皆には内緒ですよ。

攻撃値：15　気絶値：5
反動ベクトル：1.-24/1.-25
キャンセル：キャンセル不可　攻撃回数：攻撃1、相殺3
ヒット効果：ダウン
投げられ無敵：10フレーム（時間無敵）　ヒットウェイト：14

空中カウンター

10	4	6	着地まで
10	4	6	着地まで
7			

ガード方向：上、空

リーチもなく使いづらい技ですが…、あえて使うとすれば、飛び込みや空中復帰可能なふっとび状態の時。着地間際に出してヒットすればその後に地上カウンターが入って連続技が入ります。

攻撃値：15+15　気絶値：5+5
反動ベクトル：12.16、11.16
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：下叩き付け×2
攻撃回数：攻撃2、相殺2　ヒットウェイト：14

ダッシュ弱攻撃

4	5	13
2 2	5	13
2		

ガード方向：上、下、空

出だしの無敵もリーチもろくに無く、単独で使うのにはやや頼りない技です。が、意外な高威力や技の後の隙が少ない、間合いが詰まるといった事で基本連続技や連係に使いやすくなっています。

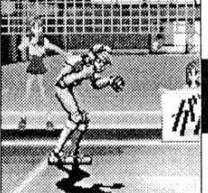
攻撃値：17　気絶値：3
反動ベクトル：18.0
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：腹食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺1　ヒットウェイト：14

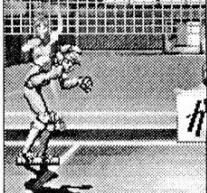
ダッシュ強攻撃

3	7	5	14
2 1	7	5	14

ガード方向：上、下、空

その大きなモーションとは裏腹に出した後の隙も少なく、ダッシュ投げ失敗で出ても割と安心して見ていられます。攻撃が当たったときの「とりあえず入れとくかぁ」といった連続技の締めにも使い易いです。電子の裏安定技。

攻撃値：12/12/10+12　気絶値：1+1
反動ベクトル：17.0/17.12/17.12、18.0
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：頭食らい／下叩き付け／ダウン、頭食らい
攻撃回数：攻撃2、相殺3

通常ダッシュ

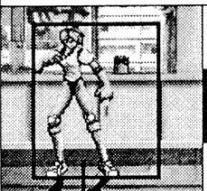
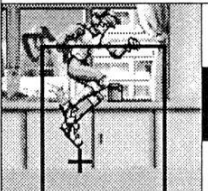
46　（相殺判定無し）
6　（無敵時間）　※投げられ無敵は時間制で4フレーム

特殊ダッシュ（弱）

※ここからダッシュ弱のタイムチャートに接続する。

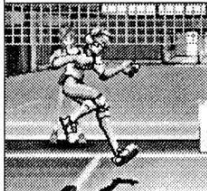
3
1（無敵時間）

特殊ダッシュ（強）

※ここからダッシュ強のタイムチャートにに接続する。

4

地上投げ

相手の近くで
→ OR ← ＋〇ボタン

攻撃値：20　気絶値：3　投げ抜け：6フレーム
投げ間合い：中心から前48、後32（ドット）

空中投げ

ジャンプ中相手の近くで
→ OR ← ＋〇ボタン

攻撃値：20　気絶値：3　投げ抜け：不可
投げ間合い：中心から前56、後24、上72、下24（ドット）

バックダッシュ

17　8

※発生から着地まで完全無敵

攻撃避け

※後半10フレームは全ての行動でキャンセル可能

23　10
（動作中投げ以外に対して無敵）

コマンド避け（ガードモーション中に→＋×or〇）には発生後16フレームの投げられ時間無敵が付加される。

必殺技
稲妻サーブ
⬇⬇＋×or○

上昇中完全無敵空中ガード不可の対空＆飛び道具です。弱・強でジャンプの高さと軌道が変わります。弱強で変化を付けて撃つだけで足止めとして非常に強力なうえ、対空技としてもほぼ隙無しです。跳ばせて落とすどころか、相手に跳ぶという選択肢を与えないぐらいの強力な技。こりゃひどいわ。

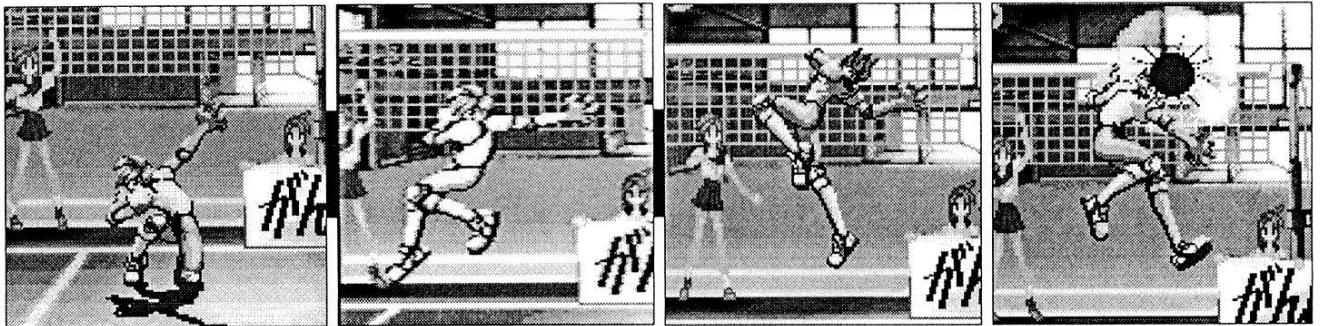
	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	5+12 ボール：25	0+1 ボール：5	6.-18、12.16 ボール：8.-14	ダウン、下叩き付け ボール：吹っ飛び（赤燃焼）	1段目：上、下　2段目：上、空 ボール：上、下、空	全て0
強	5+5+12 ボール：25	0+0+1 ボール：5	6.-18×2、12.16 ボール：8.-14	ダウン×2、下叩き付け ボール：吹っ飛び（赤燃焼）	1、2段目：上、下　3段目：上、空 ボール：上、下、空	全て0

0/60　20　40　60　80

弱
9 | 7 | 頂点まで | 2 | 3 | 着地まで＋着地後4　(攻撃回数　本体：2　ボール:1)
9 | 7 | 頂点まで | 2 | 3 | 着地まで＋着地後4　(相殺回数　本体：2　ボール:1)
動作開始から頂点まで　▲ボール発射

強
10 | 2 | 3 | 頂点まで | 2 | 3 | 着地まで＋着地後4　(攻撃回数　本体：3　ボール:1)
10 | 2 | 3 | 頂点まで | 2 | 3 | 着地まで＋着地後4　(相殺回数　本体：3　ボール:1)
動作開始から頂点まで　▲ボール発射

※ボールの攻撃、相殺判定出現は発射と同時。

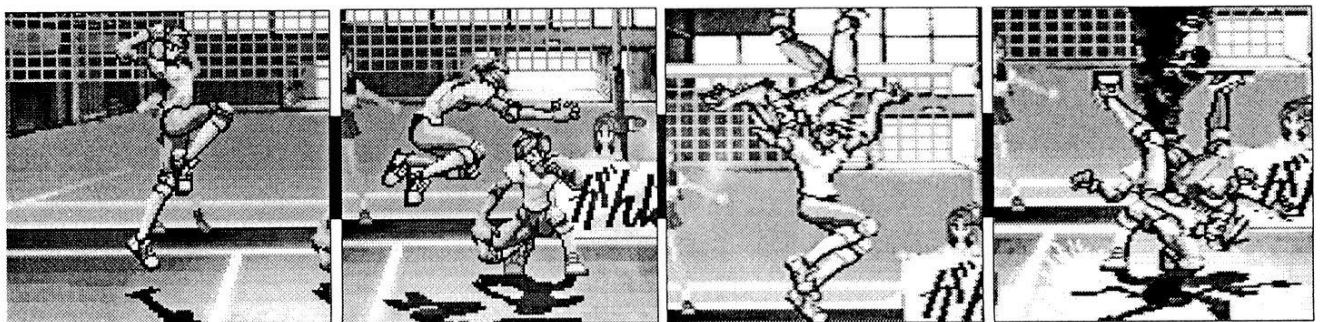
必殺技
クイックドライバー
⬇⬋⬅＋×or○

出てからジャンプの頂点まで完全無敵、その後も下半身無敵の打撃投げです。通常技からのキャンセルでは繋がらないので、復帰の取れないダウン状態のところを捕まえましょう。この技は竜子にとっては貴重な中段技ですが、ガードされたら終わりという技ですので単発での使用は極力控えましょう。

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	0+32	0/3+7	0.0	腹食らい→投げ	上、空	14
強	0+32	0/3+7	0.0	腹食らい→投げ	上、空	14

0/60　20　40　60　80

弱
16 | 6 | 17　(攻撃回数 1)
3 | 10 | 3 | 6 | 17　(相殺回数 3)
14

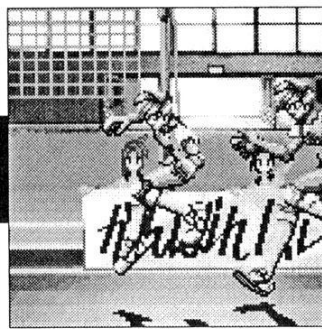
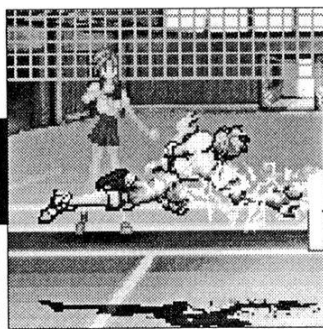
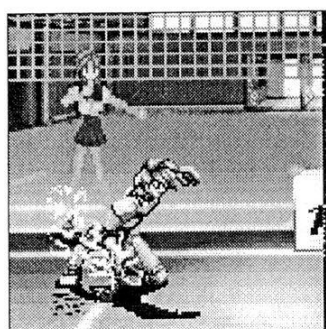
強
15 | 6 | 17　(攻撃回数 1)
2 | 10 | 3 | 6 | 17　(相殺回数 3)
13

必殺技
竜巻レシーブ

⬇⬊➡+×or○

出だしの無敵時間が長く、ガードキャンセルや投げとの二択などに向いています。カウンターで返しづらいラッシュを受けたときなどにも。密着状態で出せば相殺することなく攻撃が当たるうえ、ガードされても相手を通り過ぎるのであまり隙もありません（弱の方は）。強はその射出角度のひどさから使えません。

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	15+20/12 +12	1+3/2+2	10.0、20.0/14.-18、1.-20	頭食らい、横叩き付け／頭食らい	全段：上、下、空	10、14/12、12
強	15+20/10 +10	1+2/1+1	10.0、5.-18/1.-24、0.-30	頭食らい、吹っ飛び、吹っ飛び	全段：上、下、空	10、14/12、10

0/60　20　40　60　80

弱	12	2	14	3	着地まで＋着地後4	(攻撃回数3)
	12	2	14	3	着地まで＋着地後4	(相殺回数3)
	12					
強	12	2	14	3	着地まで＋着地後4	(攻撃回数3)
	12	2	14	3	着地まで＋着地後4	(相殺回数3)
	12					

※強で出した時

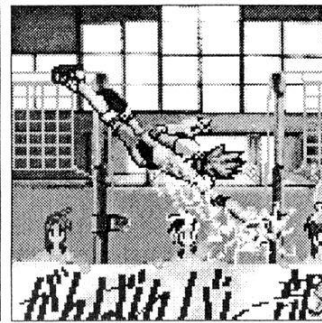
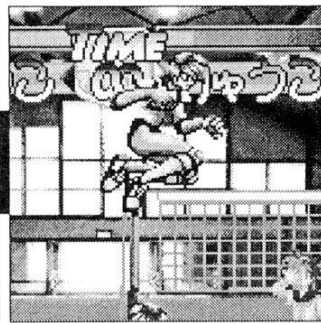
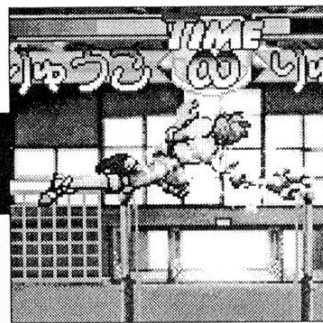
必殺技
空中竜巻レシーブ

空中で⬇⬊➡+×or○

空中竜巻レシーブ
弱はお遊びで。出だし無敵が無くなってしまっているので、密着ではかなり使いづらくなっています。強レシーブで空中の軌道をいきなり変えて相手のタイミングをずらしたり、2段目を着地際に当ててカウンターに繋いだりしてみて下さい。

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	15+20/12 +12	1+3/2+2	10.0、20.0/14.-18 1.-20	頭食らい、横叩き付け／頭食らい 吹っ飛び	全段：上、下、空	10、14/12、12
強	17/7+12	1＋1	10.22/10.-16、6.-24	下叩き付け、吹っ飛び、吹っ飛び	全段：上、下、空	14/10、10

0/60　20　40　60　80

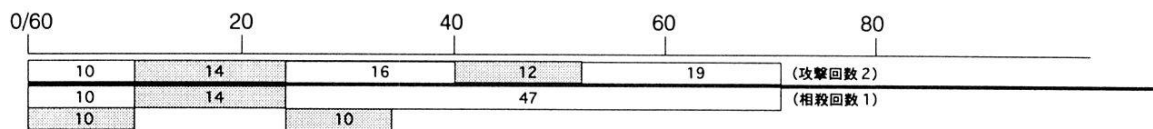
弱	13	2	14	3	着地まで＋着地後4	(攻撃回数3)
	13	2	14	3	着地まで＋着地後4	(相殺回数3)
強	15		11	4	着地まで＋着地後4	(攻撃回数2)
	15		11	4	着地まで＋着地後4	(相殺回数2)

※強で出した時

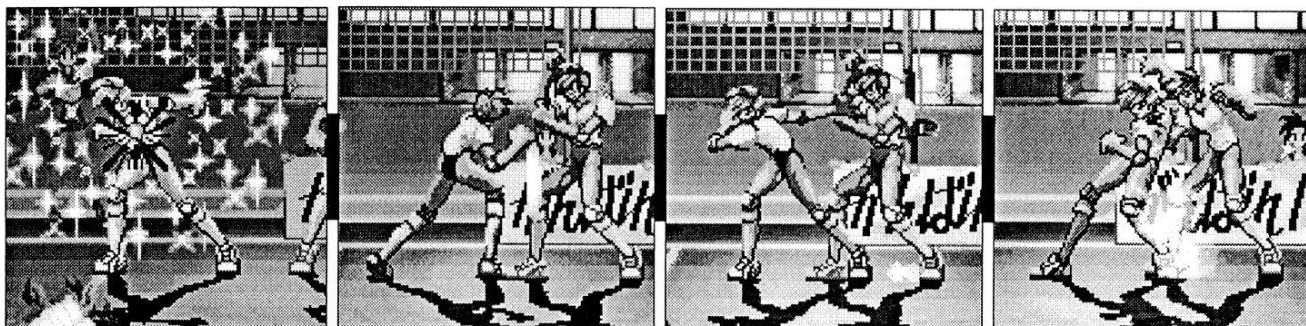
超必殺技
ハイパータックル

⬇ ⬊ ➡＋□ or ○＋×

２段目ガード不可、そして威力は一級品。でもまず当たってくれません。単発で出すのは控え、しゃがみ中や投げからの連続技としてその威力の部分だけを享受しましょう。気絶値を取るならクイックドライバー、とどめを刺すときの威力を取るならこちら、というように覚えておけばいいと思います。

攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
20+45	1+3	-12.-8、26.-8	腹食らい、ダウン	１段目：上、下、 ２段目：ガード不可	12、14

0/60〜					
10	14	16	12	19	(攻撃回数 2)
10	14	47			(相殺回数 1)
10		10			

▲暗転開始はコマンド入力から１フレーム後。２～９フレームまで相手行動不能。

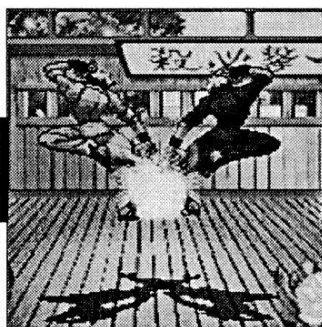
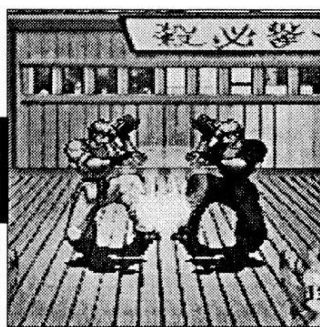
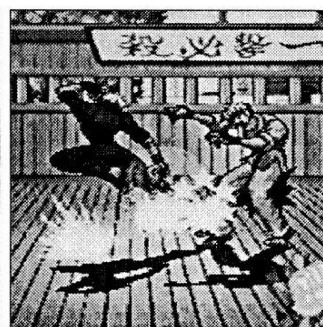
※初段がヒットしなかった場合の硬直は 16。

穴埋め大紀行 No.1

北条先輩の『相殺グランプリ』

虎美の空中飛び足刀には少し特殊な相殺判定が設定されています。

なんと！、相殺回数が無限大なのです。
相殺されたら次から次に相殺判定が復活するようになっているので、この技を相殺によって止める事は出来ません。
それを利用したのがこの遊びです。２人で同時にジャンプして同時に技を出します。すると、、、、

かなり見物なので一度試して見て下さいね。
めぐみの超必殺技、めぐみ・けりけりダンスも同キャラで同時に出してもいい物見れますよ。

▲せ～のっ！
『おりゃ～』
相殺合戦開始！

▲ガガガガガガガガキ～ン！
着地するまで相殺は続きます。
壮観です。

▲パシっと着地。カッコイイですね。

▲少し高度が違っていた場合は高度が高かった方が勝ちます。

北条虎美

Torami Hojo

3年C組　出席番号25番
7月22日生　蟹座　A型
所属：空手部
身長：172cm　体重：58kg
BWH：86/60/83

好きな物：格闘ゲーム
嫌いな物：弱い奴
好きな教科：体育
嫌いな教科：数学
好きな言葉『日々鍛練』
彼氏イナイ歴：6年
チャームポイント：日本一の蹴り
将来の夢：日本女性初のリングス参戦

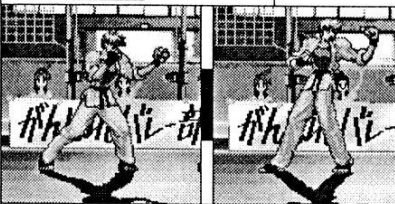
とらみ基本技一覧表

立ち弱攻撃

			ガード方向
3	6	7	上、下、空
21	6	7	

攻撃値：7　気絶値：1
反動ベクトル：11.0
キャンセル：連打、中、強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：頭くらい
攻撃回数：攻撃1、相殺2

立ち中攻撃

			ガード方向
5	7	10	上、下、空
5	7	10	

攻撃値：15　気絶値：1
反動ベクトル：16.0
キャンセル：強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：頭食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺1

立ち強攻撃

			ガード方向
4	6	21	上、下、空
4	6	21	

攻撃値：20　気絶値：1
反動ベクトル：1.-17/0.-17
キャンセル：移動系、必殺、超必
ヒット効果：吹っ飛び
攻撃回数：攻撃1、相殺1

しゃがみ弱攻撃

			ガード方向
4	5	6	下
4	5	6	

攻撃値：5　気絶値：0
反動ベクトル：10.0
キャンセル：連打、中、強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：腹食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺1

しゃがみ中攻撃

			ガード方向
5	6	7	下
32	6	7	

攻撃値：10　気絶値：4
反動ベクトル：0.-19
キャンセル：強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：吹っ飛び
攻撃回数：攻撃1、相殺2

しゃがみ強攻撃

			ガード方向
5	6	22	下
5	6	22	

攻撃値：27　気絶値：6
反動ベクトル：5.-12
キャンセル：移動系、必殺、超必
ヒット効果：転び
攻撃回数：攻撃1、相殺1

ジャンプ弱攻撃

			ガード方向
5	29	8	上、空
32	29	8	

攻撃値：7　気絶値：1
反動ベクトル：12.0
キャンセル：連打、中、強、カウンター、必殺、超必
ヒット効果：腹食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺2　ヒットウェイト：12

ジャンプ中攻撃

			ガード方向
4	29	8	上、空
4	29	8	

攻撃値：10　気絶値：2
反動ベクトル：3.-10
キャンセル：強、カウンター、必殺、超必
ヒット効果：頭食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺1

ジャンプ強攻撃

			ガード方向
6	11	14	上、空
6	11	14	

攻撃値：22　気絶値：6
反動ベクトル：12.0
キャンセル：カウンター、必殺、超必
ヒット効果：頭食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺1

立ち→＋強攻撃

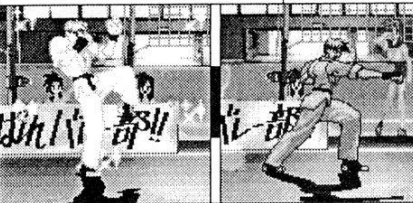
				ガード方向
10	6	4	12	上、空
10	6	4	12	

攻撃値：15+12　気絶値：3+3
反動ベクトル：18.0、19.0
キャンセル：1段目　移動系、必殺、超必
2段目：キャンセル不可
ヒット効果：頭食らい×2　攻撃回数：攻撃2、相殺2

しゃがみ中攻撃…攻撃判定がしゃがみ攻撃にしては上の方に出る。空中ガード不可技なのでラッシュをジャンプで抜けようとする相手を捕まえることができる。ヒット後は双龍拳などにつなごう。

しゃがみ強攻撃…驚異のリーチとダメージを誇る技。相手の攻撃の届かない間合いからでも足下を狙って行くことが可能。単体のダメージが大きいので、しゃがみ強→双龍拳、とつなぐだけでもかなりのダメージになる。

ジャンプ弱攻撃…カニぱんち。

各種ジャンプ攻撃…とらみはジャンプ攻撃にも地上と同じように弱→中→強→必殺技（空中カウンター）、とキャンセルをかけていくことが出来るのでカッコイイ空中連続技を組み立てることができる。

→+強攻撃…大振りに見えるが振り上げた時にすでに攻撃判定が出ており、他キャラのしゃがみガード不可技に比べても発生が早い。

地上カウンター

9	5	3	4	22
5 2 2 5 2 1	4	22		
6				

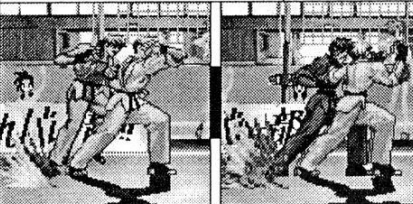
ガード方向：上、下、空

虎美のフェイバリッドコンボ。相手が気絶したとき等に雷龍衝撃破を打とうとして焦ると出る。
相殺判定の発生は早いのでちょっと使い方でも考えてみます？

攻撃値：17+15　気絶値：1+2
反動ベクトル：16.12、20.0
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：下方向叩き付け、頭食らい　攻撃回数：攻撃2、相殺5
投げられ無敵：10フレーム（時間無敵）　ヒットウェイト：12、14

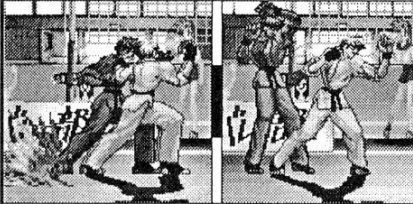
空中カウンター

11	10	着地まで
11	10	着地まで
6		

ガード方向：上、空

攻撃の発生が遅く、無敵時間を利用した空中投げの回避等に使えないことは無いが少し頼り無い。
ジャンプ通常技からキャンセルで出せるので連続技に組み込むことができる特殊な空中カウンター。

攻撃値：15　気絶値：5
反動ベクトル：20.0
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：横方向叩き付け
攻撃回数：攻撃1、相殺1　ヒットウェイト：14

ダッシュ弱攻撃

2	4	5	6	18
2	4	5	6	18

ガード方向：上、下、空

攻撃の発生がダッシュ攻撃にしては早く、また相手を浮かせる効果があるのでダッシュ弱攻撃から空中コンボで大空を舞う事も出来ます。
華麗な空中コンボを組み立ててみませんか？。

攻撃値：12+12　気絶値：2+3
反動ベクトル：16.0、2.-26
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：頭食らい、ダウン
攻撃回数：攻撃2、相殺2　ヒットウェイト：12×2

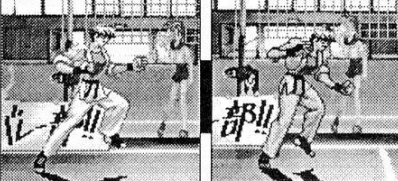
ダッシュ強攻撃

2	4	8	6	18
2	4	6 2	6	18
6				

ガード方向：上、下、空

ダッシュ攻撃のクセに1段目が出るまで完全無敵という素晴らしい技。しかも発生が早い。
乱戦時のガードキャンセルで使う場合もダッシュ攻撃なので間合いをあまり気にしなくていい。

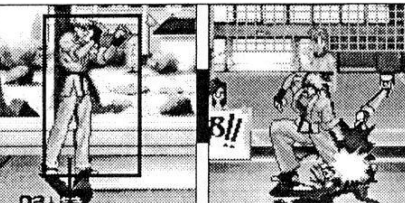
攻撃値：12+17　気絶値：2+1
反動ベクトル：2.-18、16.12
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：吹っ飛び、下方向叩き付け
攻撃回数：攻撃2、相殺3　ヒットウェイト：12×2

通常ダッシュ

2	21	5	（相殺判定）
6	（無敵時間）※投げられ無敵は時間制で4フレーム		

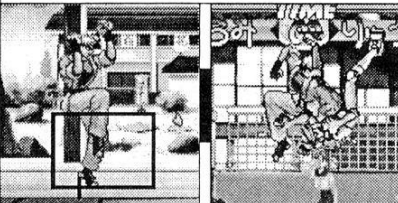
特殊ダッシュ（弱）

※ここからダッシュ弱のタイムチャートに接続する。

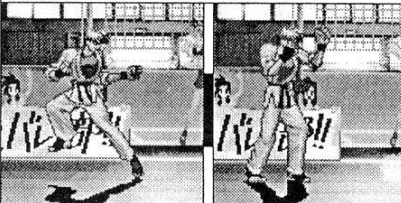
2 2	（相殺判定）
2	（無敵時間）

特殊ダッシュ（強）

※ここからダッシュ強のタイムチャートにに接続する。

2 3	（相殺判定）
2	（無敵時間）

地上投げ

相手の近くで
→ OR ← ＋○ボタン

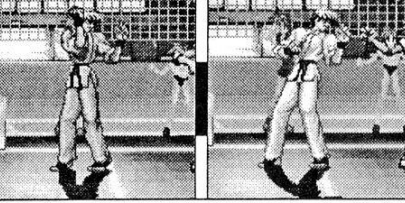
攻撃値：27　気絶値：0　投げ抜け：5フレーム
投げ間合い：中心から前46、後16（ドット）

空中投げ

ジャンプ中相手の近くで
→ OR ← ＋○ボタン

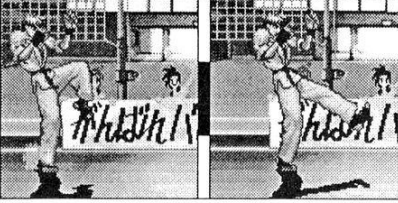
攻撃値：0　気絶値：0　投げ抜け：不可
投げ間合い：中心から前48、後16、上48、下0（ドット）

バックダッシュ

16	4

※発生から着地まで完全無敵

攻撃避け

※モーションの後半10フレームは全ての行動でキャンセル可能。

22	10
（動作中投げ以外に対して無敵）	

コマンド避け（ガードモーション中に→＋×or○）には発生後16フレームの投げられ時間無敵が付加される。

立ち← ＋ 弱攻撃

ガード方向
下

3	5	8
2 1	5	8

攻撃値：7　気絶値：1
反動ベクトル：10.0
キャンセル：連打、中、強、移動系、必殺、最終奥義
ヒット効果：頭くらい
攻撃回数：攻撃1、相殺2　ヒットウェイト：12

足甲砕き（近距離で↘＋○）

ガード方向
上、空

7	12	17
7	12	17

攻撃値：20　気絶値：2
反動ベクトル：0.-20
キャンセル：移動系、必殺、最終奥義
ヒット効果：ダウン
攻撃回数：攻撃1、相殺1

必殺技

覇王拳

⬇ ⬊ ➡ + × or ○

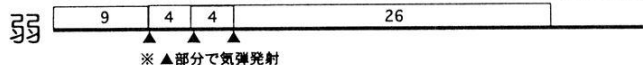
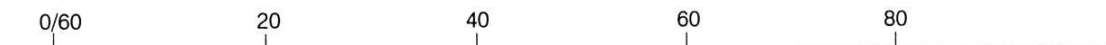
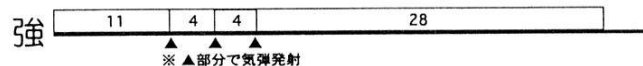
射程距離のある飛び道具。
3発の気弾を発射し、ヒット後相手は倒れない。
人にもよるがあまり使用頻度の高い技とは言えない。

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	12×3	4×3	14.-10/12.-10/11.-10	頭くらい（燃焼青）	上、下、空	5
強	同上					

0/60 20 40 60 80

弱: 9 | 4 | 4 | 26

※ ▲部分で気弾発射

強: 11 | 4 | 4 | 28

※ ▲部分で気弾発射

※気弾の攻撃判定は発生から18フレームで消失する。
気弾の攻撃、相殺判定の出現は発射と同時。

必殺技

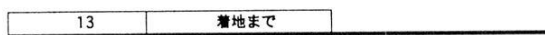
空中覇王拳

空中で⬇ ⬊ ➡ + × or ○

地上版に輪をかけて趣味の技。
地面に倒れた相手に当てて相手に嫌がらせなどもできる。

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	12	4	14.-10/12.-10/11.-10	頭食らい（燃焼青）	上、下、空	5
強	同上					

0/60 20 40 60 80

13 | 着地まで

▲気弾発射

※タイムチャートは弱、強ともに同じ。
気弾の攻撃判定は発生から18フレームで消失する。
気弾の攻撃、相殺判定の出現は発射と同時。

必殺技

双龍拳

⬇ ⬇ + × or ○

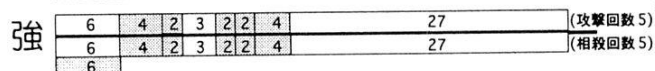
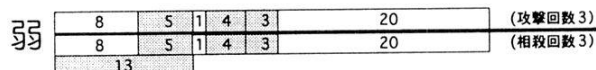
連続技、ガードキャンセル、と攻守にかけて大活躍。
弱は攻撃の発生が遅いが無敵が長く、強はその逆。
下への判定がイマイチで、しゃがんだ相手にヒットさせた場合にはクリーンヒットぜずに浮かない事があるので注意。

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	22/15+7+12	1×2+2	0.-12、0.-16、4.-26	頭くらい/吹っ飛び 吹っ飛び、ダウン	1段目：上、下 2、3段目：上、下、空	5×2、14
強	22/15+15 +7×2+12	1×4+2	0.-12×2、0.-16×2 4.-26	頭くらい 吹っ飛び×3、ダウン	1、2段目：上、下 3～5段目：上、下、空	5×4、14

0/60 20 40 60 80

弱:
8 | 5 | 1 | 4 | 3 | 20 (攻撃回数3)
8 | 5 | 1 | 4 | 3 | 20 (相殺回数3)
13

強:
6 | 4 | 2 | 3 | 2 | 2 | 4 | 27 (攻撃回数5)
6 | 4 | 2 | 3 | 2 | 2 | 4 | 27 (相殺回数5)
6

必殺技

飛び膝踵落とし

⬇⬋⬅＋×or○

主に連続技に組み込んでいく技。
弱で出すとほんの少しだけ無敵時間がある。
低い位置での叩き付け攻撃になるため受け身が取りにくい。
空中からの攻撃ではあるがしゃがみガード可能。

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	17+10+17	3+1/2+2	2.-15、16.-6/16.14 17.14	ダウン、頭くらい/下叩き付け、 下方向叩き付け	上、下、空	12×3
強	同上					

0/60　20　40　60　80

弱
6	頂点まで	2	8	3	着地まで＋着地後8	(攻撃回数3)
3 2 1	頂点まで	2	8	3	着地まで＋着地後8	(相殺回数4)

3 (打撃に対してのみ無敵)

強
5	頂点まで	2	5	5	着地まで＋着地後8	(攻撃回数3)
2 2 1	頂点まで	2	5	5	着地まで＋着地後8	(相殺回数4)

必殺技

空中飛び膝踵落とし

空中で⬇⬋⬅＋×or○

主に連続技に組み込んでいく技。
性能は地上版と同じ。
虎美は空中で多彩な連続技を組み立てることが出来るのでその一つの選択肢としてどうぞ。

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	17+10+17	3+1/2+2	2.-15、16.-6/16.14 17.14	ダウン、頭くらい/下叩き付け 下方向叩き付け	上、下、空	12
強	同上					

※タイムチャートは弱強共に地上版と同じ。

必殺技

空中真空飛び足刀

空中で⬇⬇＋×or○

攻撃発生までに時間がかかるが、出てしまえば着地するまで攻撃、相殺判定が持続する。
また、相殺回数に制限が無いので相殺されても技が途中で終わる事は無い。これも空中連続技に組み込んでみます？

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	25	5	12.-18	吹っ飛び	上、下、空	10
強	同上					

0/60　20　40　60　80

弱
9	相手に接触or着地するまで	着地後8	(攻撃回数1)
9	相手に接触or着地するまで	着地後8	(相殺回数∞)

強
15	相手に接触or着地するまで	着地後8	(攻撃回数1)
15	相手に接触or着地するまで	着地後8	(相殺回数∞)

※相殺されても相殺判定が消えずに残る。

超必殺技

雷龍覇王拳

⬇⬊➡＋×or〇

空中で⬇⬊➡＋×or〇

覇王拳の最終奥義版。
空中から４発の気弾を発射する。
最大ヒット数が12と、かなり多く、上手く連続技に組み込めば多段ヒットが狙える。気絶狙いに。

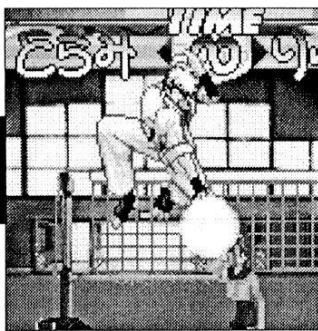
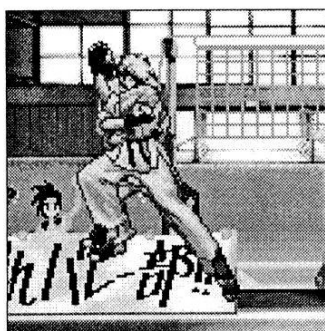
攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
(15×3)×4	(1×3)×4	(0.-14×3)×4	ダウン（燃焼青）	上、下、空	5

0/60　20　40　60　80

▼気弾１ ▼気弾２ ▼気弾３ ▼気弾４

頂点まで	10	6	6	6	着地まで
頂点まで	10				
頂点まで	10				

←暗転開始は地上版なら頂点に達した瞬間。空中版はコマンド完成の１フレーム後。暗転後８フレームは相手行動不能。

▲空中で出した場合はこの部分が省略される

▲空中で出した場合はこの部分からスタート

超必殺技

雷龍衝撃破

⬇⬇＋□or〇＋×

虎美２つめの最終奥義
衝撃破発生の寸前までしか無敵が続かないので、一方的に潰される事もある。
直接当てた時にはもう一度出したり、立ち強攻撃などで追い討ちを入れて行くことができる。

攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
20×3	1×3	0.-18×3	ダウン×３（電撃）	上、下	4×3

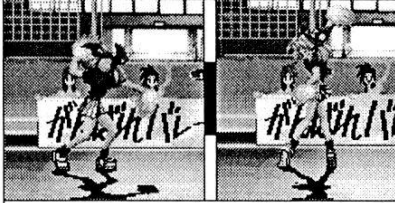
▲暗転開始はコマンド完成から２フレーム後。３～10フレームまで相手行動不能。

※衝撃破の攻撃、相殺判定の出現は発射と同時。

鈴木めぐみ

Megumi　Suzuki

2年B組　出席番号11番
10月27日生　さそり座　B型
所属：応援部
身長：148cm　体重：43kg
BWH：79/51/80

好きな物：飯田橋のパンプキンケーキ
嫌いな物：虫
好きな教科：歴史（の先生）
嫌いな教科：英語
好きな言葉『果報は寝て待て』
彼氏イナイ歴：彼氏あり
チャームポイント：口元（八重歯）
将来の夢：アイドル

めぐみ基本技一覧表

立ち弱攻撃

ガード方向：上、空

3 5 7
3 5 7

攻撃値：5　気絶値：1
反動ベクトル：12.0
キャンセル：連打、中、強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：頭くらい
攻撃回数：攻撃1、相殺1

立ち中攻撃

ガード方向：上、下、空

3 7 8
3 7 8

攻撃値：5/7　気絶値：1
反動ベクトル：14.0/15.0
キャンセル：強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：頭食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺1

立ち強攻撃

ガード方向：上、下、空

3 4 4 10
2 1 4 4 10

攻撃値：12+10　気絶値：3/2+2
反動ベクトル：2.-12/5.-18、5.-20
キャンセル：1段目　移動系、必殺、超必
：2段目　キャンセル不可
ヒット効果：吹っ飛び×2　攻撃回数：攻撃2、相殺3

しゃがみ弱攻撃

ガード方向：下

2 6 6
2 6 6

攻撃値：2　気絶値：1
反動ベクトル：10.0
キャンセル：連打、中、強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：腹食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺1

しゃがみ中攻撃

ガード方向：下

6 6 8
6 6 8

攻撃値：12　気絶値：2
反動ベクトル：15.-8
キャンセル：強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：頭食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺1

しゃがみ強攻撃

ガード方向：下

3 1 4 5 28
3 1 4 5 28

攻撃値：7+17　気絶値：1+5
反動ベクトル：10.0、3.-12
キャンセル：移動系、必殺、超必
ヒット効果：頭食らい、転び
攻撃回数：攻撃2、相殺2　ヒットウェイト:12、14

ジャンプ弱攻撃

ガード方向：上、空

5 着地まで
3 2 着地まで

攻撃値：5　気絶値：1
反動ベクトル：12.0
キャンセル：連打、下＋弱、強、必殺
ヒット効果：腹食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺2

ジャンプ強攻撃

ガード方向：上、空

5 10 12
2 3 10 12

攻撃値：15　気絶値：3
反動ベクトル：12.0
キャンセル：必殺
ヒット効果：腹食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺2

J➡＋強攻撃

ガード方向：上、空

4 14 8
2 2 14 8

攻撃値：12　気絶値：1
反動ベクトル：12.0
キャンセル：必殺
ヒット効果：頭食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺2

立ち➡＋強攻撃

ガード方向：上、下、空

9 4 4 10
9 4 4 10

攻撃値：7/10+10　気絶値：1+1
ベクトル：17.-12×2
キャンセル：移動系、必殺、超必
ヒット効果：腹食らい×2
攻撃回数：攻撃2、相殺2　ヒットウェイト:10×2

立ち弱攻撃…実はキャラ限定でしゃがみガード不可。めぐみの主戦力となる技。しゃがみ予備モーション中なら清子以外にもしゃがみガード不可になる（詳しいことは対戦攻略参照の事）。

立ち強攻撃…めぐみの単発技としてはダメージが大きい。ヒット効果が吹っ飛びなので壁際で当てても受け身されない。

しゃがみ弱攻撃…めぐみの技中で最も出が速いため、ダッシュ強攻撃からでも目押しで繋がる。リーチがかなり短いので、しゃがみ弱が届く間合いでも相手のダッシュ投げなどに注意すること。

しゃがみ中攻撃…あまり自分の食らい判定が前に出ない上にリーチもそこそこにあるので、相手の突進を止めるために置くようにするとちょっと効果的。

しゃがみ強攻撃…リーチは短かめだが、初段がでるまでは速い。相手が倒れないので、最終奥義のけりけりダンスに繋ぐ時に重宝する。

地上カウンター

12	4	35
7	5 4	35
6		

ガード方向：上、下、空

攻撃の出が遅い上に無敵時間が攻撃判定の出現まで続かないので潰されることが多い。ガードされた時の硬直がマトモじゃないので大注意。

攻撃値：17　気絶値：3
反動ベクトル：8.-20
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：ダウン　攻撃回数：攻撃1、相殺2
投げられ無敵：10フレーム（時間無敵）　ヒットウェイト：14

空中カウンター

7	2	7	着地まで
7	2	7	着地まで
5			

ガード方向：上、下、空

無敵時間が攻撃判定の出現まで続かないので潰されてしまいがち。相手の空中投げを無敵時間で回避してもその後の強攻撃をくらうこともしばしば。中注意。

攻撃値：7+12/17　気絶値：1+4/3
反動ベクトル：0.-18、8.-20
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：ダウン×2
攻撃回数：攻撃2、相殺2　ヒットウェイト：10、10/14

ダッシュ弱攻撃

3	6	6	6	着地まで
3	6	6	6	着地まで

ガード方向：上、下、空

当たろうがガードされようが反撃確定の素敵な技。浮いた相手への追い討ちに嫌がらせ使うくらい。なお、ヒットしなかったときは跳ねないので硬直が無い。

攻撃値：7+7+7+7　気絶値：1+1+1+1
反動ベクトル：0.0×4
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：頭食らい
攻撃回数：攻撃4、相殺4　ヒットウェイト：10×4

ダッシュ強攻撃

4	4	3	4	14
3 1	4	3	4	14

ガード方向：上、下、空

めぐみの技中で最大のリーチを誇り、ヒット後めぐみ側が有利というすばらしい技。ヒット後にタイミング次第でしゃがみ弱がつながる。

攻撃値：17+15　気絶値：1+2
反動ベクトル：10.-12、18.-12
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：頭食らい×2
攻撃回数：攻撃2、相殺3　ヒットウェイト：14×2

通常ダッシュ

32	(相殺判定)
6	(無敵時間) ※投げられ無敵は時間制で4フレーム

特殊ダッシュ（弱）

※ここからダッシュ弱のタイムチャートに接続する。

めぐみには特殊ダッシュが無く、ダッシュ攻撃のコマンドが先行入力されていた場合でも特殊ダッシュを経由せず直接ダッシュ攻撃が出る。

特殊ダッシュ（強）

※ここからダッシュ強のタイムチャートに接続する。

めぐみには特殊ダッシュが無く、ダッシュ攻撃のコマンドが先行入力されていた場合でも特殊ダッシュを経由せず直接ダッシュ攻撃が出る。

地上投げ

相手の近くで
→ OR ← ＋〇ボタン

攻撃値：25　気絶値：3　投げ抜け：6フレーム
投げ間合い：中心から前34、後10（ドット）

空中投げ

ジャンプ中相手の近くで
→ OR ← ＋〇ボタン

攻撃値：25　気絶値：3　投げ抜け：不可
投げ間合い：中心から前44、後4、上64、下16（ドット）

バックダッシュ

15	4

※発生から着地まで完全無敵

攻撃避け

24	8

(動作中投げ以外に対して無敵)

※モーションの後半8フレームは全ての行動でキャンセル可能。

コマンド避け（ガードモーション中に→＋×or〇）には発生後16フレームの投げられ時間無敵が付加される。

J↓＋弱攻撃

3	4	着地まで
3	4	着地まで

ガード方向
上、空

攻撃値：5+5　気絶値：1+1
反動ベクトル：12.0
キャンセル：必殺
ヒット効果：頭食らい
攻撃回数：攻撃2、相殺2

J↓＋強攻撃

6	着地まで
6	着地まで

ガード方向
上、空

攻撃値：12　気絶値：3
反動ベクトル：6.-10
キャンセル：不可
ヒット効果：ダウン
攻撃回数：攻撃1、相殺1

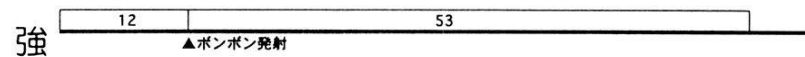
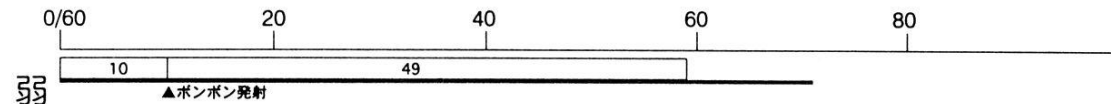
必殺技
ボンボンアタック

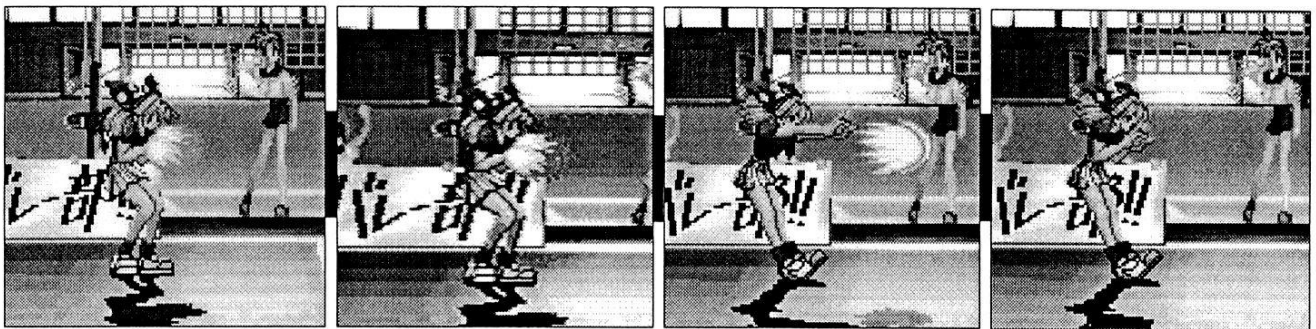
⬇ ⬊ ➡ + × or ○

非常に硬直の長い飛び道具で、近距離ではヒットさせても反撃確定なので近距離では出さない方が良いですね。
発射後にボタンを押すとその場から戻すことができ、帰りのボンボンにも攻撃判定があります。弱強の違いはボンボンの飛距離とボンボンの発射時間と硬直時間。

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	12+5	3+1	16.0、0.0	頭くらい	上、下、空	4、0
強	12+5	3+1	16.0、0.0	頭くらい	上、下、空	4、0

0/60　20　40　60　80

弱　10 | 49
▲ボンボン発射

強　12 | 53
▲ボンボン発射

※ボンボンの攻撃、相殺判定出現はボンボンの発射と同時。

必殺技
フライングボンボンアタック

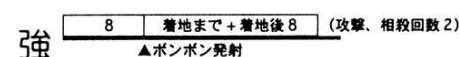
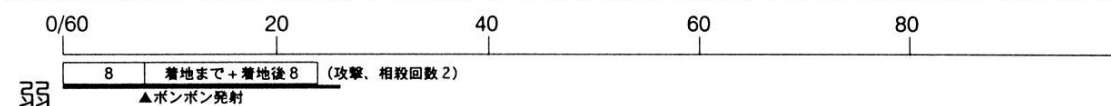
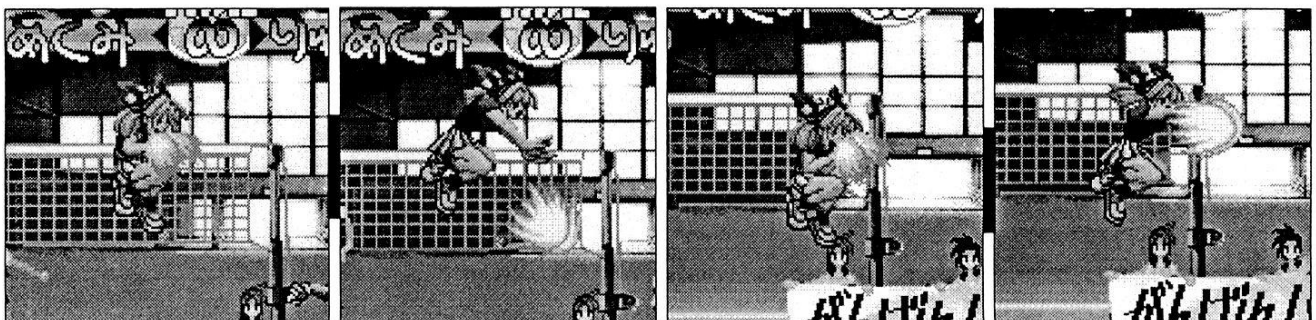
空中で ⬇ ⬊ ➡ + × or ○

ボンボンアタックの空中版。
弱は斜め下に、強は真横にボンボンを発射します。弱で出して相手が飛び越した所を引き戻して当てたり、強で出して相手の空中からの接近を牽制したりできます。工夫して使ってみましょう。

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	12+5	3+1	16.0、0.0	頭くらい	上、下、空	4、0
強	12+5	3+1	16.0、0.0	頭くらい	上、下、空	4、0

0/60　20　40　60　80

弱　8 | 着地まで＋着地後8　(攻撃、相殺回数2)
▲ボンボン発射

強　8 | 着地まで＋着地後8　(攻撃、相殺回数2)
▲ボンボン発射

※ボンボンの攻撃、相殺判定出現はボンボンの発射と同時。

※弱で出した時　　※強で出した時

必殺技
ボンボンアッパー

⬇⬇＋×or○

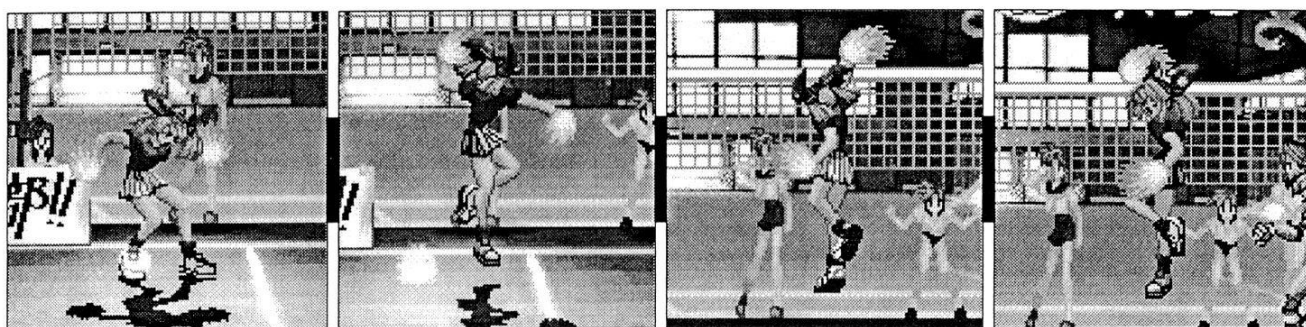
めぐみしょ〜りゅ〜けん。だけど空中ガード不可ポイントはナシ、とほ。弱、強ともに無敵時間が攻撃発生まで持続します。
ガードキャンセルなどに使う場合はある程度接近していないと根元しか当たらず、相手がダウンしないので密着時の乱戦向きでしょうか。
めぐみの技の中ではダメージがかなり高いので連続技に。

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	20/10+10+10	4/1+1+1	0.-11/0.-18、0.-18、0.-25	頭くらい/ダウン、ダウン×2	上、下、空	14/5、5、5
強	20+10×4	4+1×4	0.-11、0.-18×3、0.-25	頭くらい、ダウン×4	上、下、空	14、5×4

0/60　20　40　60　80

弱
5	3	6	6	着地まで＋着地後8	(攻撃回数3)
4	1 3	6	6	着地まで＋着地後8	(相殺回数4)
11					

強
3	2	5	3	4	4	3	着地まで＋着地後8	(攻撃回数5)
2 1	2	5	3	4	4	3	着地まで＋着地後8	(相殺回数6)
7								

必殺技
めぐみ・けりけりパンチ

⬇⬋⬅＋×or○

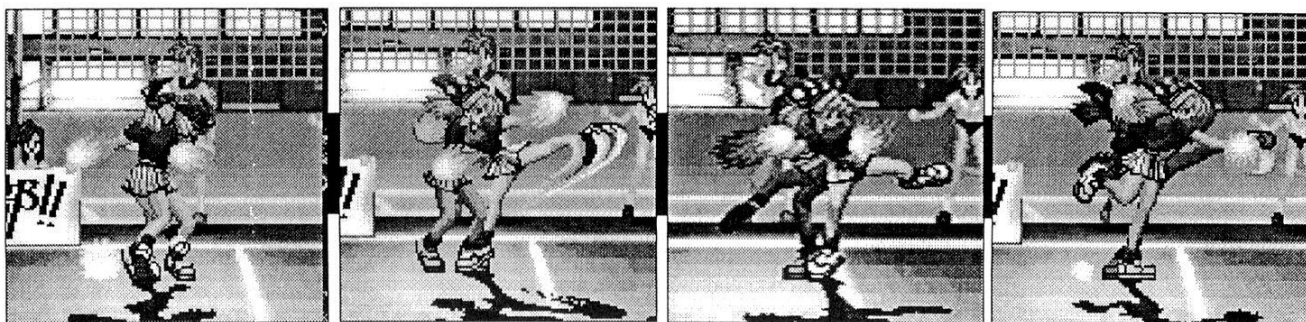
これと言った利点がなく、イマイチつかいどころに悩む技。『めぐみ』の名を冠した技でもあり、有効に使いたい所ですが、ガードキャンセルで出しても3段目が空振りすることが多いので、注意しましょう。

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	12+12+20	1+1+2	16.-14×2、6.-16	頭くらい×2、ダウン	上、下、空	10×2、12
強	12+12+20	1+1+2	16.-14×2、6.-16	頭くらい×2、ダウン	上、下、空	10×2、12

0/60　20　40　60　80

弱
11	3	6	4	5	4	16	(攻撃回数3)
10	4	5	5	5	4	16	(相殺回数3)
14							

強
5	3	6	4	5	6	18	(攻撃回数3)
4	4	5	5	5	6	18	(相殺回数3)
2							

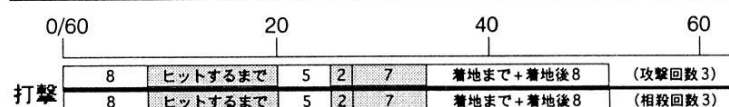
必殺技

ふみふみ乗っかり

⬇⬆＋×or○＋×or○

めぐみの命とも言える重要な技。
コマンドが成立すると丸まって放物線を描きながら飛ぶ。間合いが近ければ投げ、遠ければ打撃に変化します。弱強の違いは飛ぶ高さで、弱は低く、強は高く飛びます。投げの部分は投げ抜け不可です。

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
投げ	25	3	ー	ダウン	投げ技	ー
打撃	10+7+12/17	2+1+4/3	0.0、0.-18、8.-20	頭くらい、ダウン×2	上、空	14、10、10/14

0/60　20　40　60　80

打撃	8	ヒットするまで	5	2	7	着地まで＋着地後8	(攻撃回数3)
	8	ヒットするまで	5	2	7	着地まで＋着地後8	(相殺回数3)

※コマンド成立から40ドット上昇するまで打撃も投げも出せない。
弱は6フレーム後、強は4フレーム後に40ドットに達する。
※投げ間合い
地上の相手に対しては、めぐみの中心から前48、後ろ18、上8、下72（ドット）。
空中の相手に対しては、めぐみの中心から前40、後ろ8、上20、下60（ドット）。

※投げ間合い内だと投げに移行する。

超必殺技

めぐみ・けりけりダンス

⬇⬇＋□or×＋○

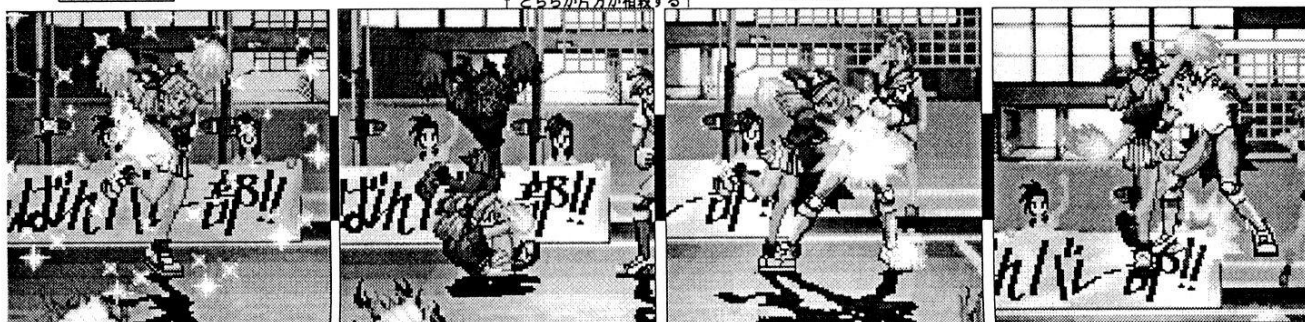
めぐみの最終奥義。
発生は遅めですが、とてつもなく無敵時間が長く、ほとんどの技に打ち勝つ事ができます。
しかし、ガードされた時のスキは大きく、相手のゲージも増やすので最大級の反撃を覚悟しておきましょう。

攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
7+0×4+25×3 +0+25+10×4	1+0×4+3×3 +0+3+1×4	省略	1～10段目まで頭くらい 11～14段目はダウン	上、下、空	1段目は10、2～10段目は5 11段目は14、12～14段目は5

0/60　20　40　60　80

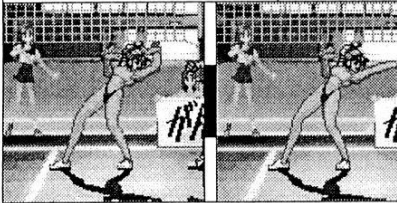
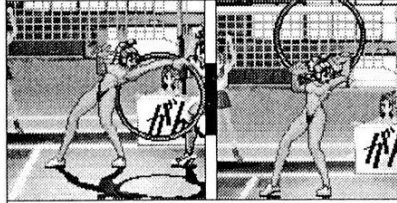
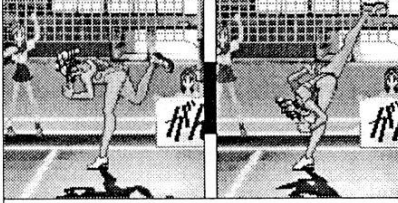
初動作	22	24	20
	22	24	20
	34		

↑この部分がヒットするか、相殺されると下のタイムチャートに移行。
▲暗転開始はコマンド完成から6フレーム後。7～14フレームまで相手行動不能。

1段目：2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 6 | 3 | 4 | 4 | 9 | 3 | 7 | 3 | 4 | 3 | 7 | 4 | 3 | 2 | 5 | 3 | 4 | 4 | 3 | 着地まで＋着地後8
ヒット後：2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 6 | 3 | 2 | 2 | 4 | 8 | 1 | 3 | 6 | 1 | 3 | 4 | 3 | 5 | 2 | 4 | 2 | 1 | 2 | 5 | 3 | 4 | 4 | 3 | 着地まで＋着地後8
11　7
↑どちらか片方が相殺する↑
（攻撃回数14、相殺回数17）

大久保久美

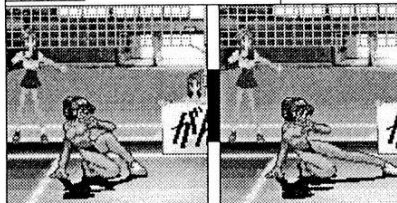
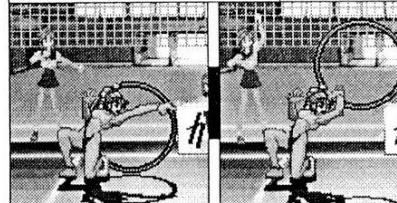
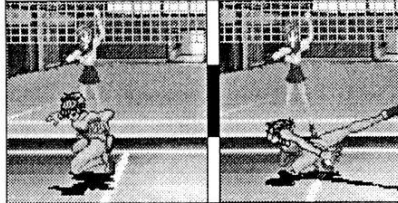
Kumi　Okubo

1年A組　出席番号3番
9月7日生　乙女座　AB型
所属：新体操部
身長：158cm　体重：42kg
BWH：80/50/81

好きな物：猫
嫌いな物：恐いもの
好きな教科：家庭科
嫌いな教科：特になし
好きな言葉『感動』
彼氏イナイ歴：憧れている異性あり
チャームポイント：前髪
将来の夢：素敵な男性と結婚して子供をたくさん作りたい

くみ基本技一覧表

立ち弱攻撃

4	5	7	
2	2	5	7

ガード方向：上、下、空

攻撃値：7　気絶値：1
反動ベクトル：14.0
キャンセル：連打、中、強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：頭くらい
攻撃回数：攻撃1、相殺2

立ち中攻撃

4	7	9	
2	2	7	9

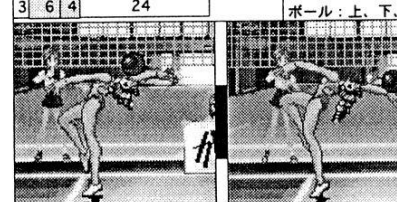
ガード方向：上、下、空

攻撃値：10/7　気絶値：3
反動ベクトル：15.0
キャンセル：強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：腹食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺2　ヒットウェイト：10

立ち強攻撃

4	3	5	18	
2	2	3	5	18

ガード方向：上、下、空

攻撃値：15+15　気絶値：3+3
反動ベクトル：1.-20、4.24
キャンセル：移動系、必殺、超必
ヒット効果：吹っ飛び×2
攻撃回数：攻撃2、相殺3　ヒットウェイト：12

しゃがみ弱攻撃

3	5	7
3	5	7

ガード方向：下

攻撃値：5　気絶値：1
反動ベクトル：11.0
キャンセル：連打、中、強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：腹食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺1

しゃがみ中攻撃

5	3	3	18	
3	2	3	3	18

ガード方向：下

攻撃値：10+10　気絶値：3+3
反動ベクトル：2.-10、12.-20
キャンセル：強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：吹っ飛び、頭食らい
攻撃回数：攻撃2、相殺3

しゃがみ強攻撃

6	6	24
6	6	24

ガード方向：下

攻撃値：20　気絶値：7
反動ベクトル：1.-14
キャンセル：移動系、必殺、超必
ヒット効果：転び
攻撃回数：攻撃1、相殺1

ジャンプ弱攻撃

7	着地まで
7	着地まで

ガード方向：上、空

攻撃値：5　気絶値：1
反動ベクトル：12.0
キャンセル：連打、強、必殺
ヒット効果：頭食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺1　ヒットウェイト：12

ジャンプ強攻撃

11	4	4	着地まで	
7	4	4	4	着地まで

ガード方向：上、空

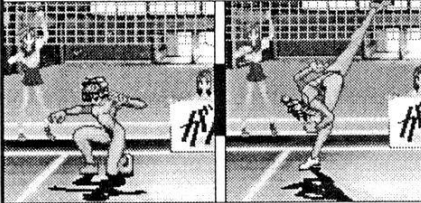
攻撃値：17+15　気絶値：5+1
反動ベクトル：12.-10、12.0
キャンセル：必殺
ヒット効果：頭食らい×2
攻撃回数：攻撃2、相殺3

立ち→＋強攻撃

5	4	4▼	24
3	6	4	24

ガード方向
1段目：上、下、空
2段目：上、空
ボール：上、下、空

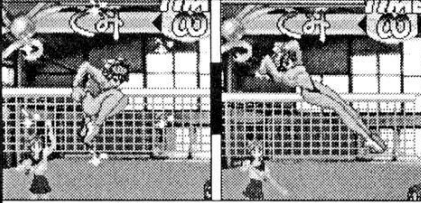
攻撃値：15+15+10　気絶値：3+3+3
反動ベクトル：17.0、17.0、16.0
キャンセル：1、2段目必殺、超必※ボール発射後は不可
ヒット効果：頭食らい×3
攻撃回数：攻撃3、相殺3　※▼の時点でボール発射

しゃがみ弱攻撃…久美の技の中でもっとも出が早い、リーチも長い、判定も強い、連打が効く、という文句のつけようがない技。相手によってはこの技だけでほとんどの行動を封じ込める事が出来る。ヒットしたらしゃがみ強→強リボンカッターへ。
しゃがみ中攻撃…リーチも出の早さもそこそこで、判定が強い上に不思議な力が備わっている(久美の対戦攻略参照)ので、しゃがみ弱が届かない間合いでは多用してみよう。

立ち中攻撃…リーチがかなり長く、出が早い。中間距離～遠距離での牽制に。上に伸びるので、相手のジャンプ封じにもなる。

立ち→＋強攻撃…２段目（久美の腕が伸びきったところ)が中段攻撃なので、しゃがみガードを崩せる。ボールが久美の手を離れた後は通常の飛び道具扱いになる。ヒットしたら強リボンカッターやダッシュ攻撃に繋ごう。

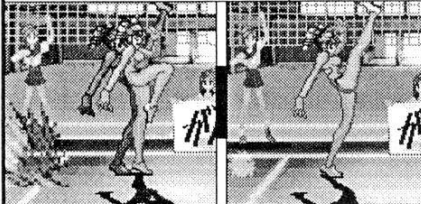
地上カウンター

9	7	7	3	5	13
9	7	5	5	5	13
6	2	(白部分は打撃のみ無敵)			

ガード方向：上、下、空

出が遅く、ヒットしても相手を吹っ飛ばしてしまうので使い道は少ないが、投げ回避や簡易ガードキャンセル技として使える。中量級相手限定の空中コンボ始動技としても使える。

攻撃値：15+10+12　気絶値：3+2+3
反動ベクトル：1.-20/4.-24、16.-16、2.-16
キャンセル：キャンセル不可　攻撃回数：攻撃3、相殺3
ヒット効果：ダウン、頭食らい、ダウン
投げられ無敵：10フレーム（時間無敵）　ヒットウェイト：12

空中カウンター

12	5	4	着地まで
10	2 5	4	着地まで
6			

ガード方向：上、空

ジャンプ強攻撃に似ているが、出かかりに無敵時間があり、ヒットすると相手を地面に叩き付ける。空中投げ回避や、立ち強で浮かせた相手への追い打ちとして使う。

攻撃値：20+15　気絶値：3+1
反動ベクトル：7.10、12.0
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：縦方向叩き付け
攻撃回数：攻撃2、相殺3　ヒットウェイト：14

ダッシュ弱攻撃

4	6	3	11
2 2	6	3	11

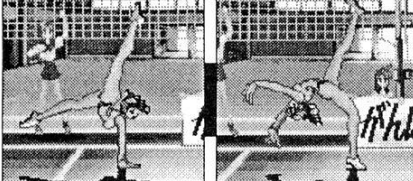
ガード方向：上、下、空

やや遠目の間合いで当てると相手を浮かせないようになり、その後はかなり久美が有利に動けるので、目押しでしゃがみ弱攻撃やリボンスライサーに繋げることが出来る。前入れ強攻撃などがヒットしたら積極的に狙っていこう。

攻撃値：12+10　気絶値：3+2
反動ベクトル：2.-16、16.-16
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：吹っ飛び、頭食らい
攻撃回数：攻撃2、相殺3　ヒットウェイト：12

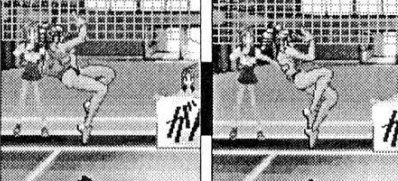
ダッシュ強攻撃

4	4	2	3	10	6
2 2	4	2	3	10	6

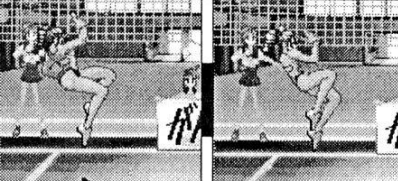
ガード方向：上、下、空

やや遠目の間合いで当てると相手を浮かせないようになり、その後はかなり久美が有利。目押しでしゃがみ弱攻撃やリボンスライサーに繋げられる。ガードされるとガードキャンセルの的なので、当たるか当たらないかわからない場合はダッシュ弱を使おう。

攻撃値：12/10+12+10　気絶値：3/2+3+1/2
反動ベクトル：2.-16/16.-16、2.-10、12.-10/14.0
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：吹っ飛び/頭食らい、吹っ飛び、頭食らい
攻撃回数：攻撃3、相殺4　ヒットウェイト：12

通常ダッシュ

※ダッシュ中は上半身無敵

44（相殺判定無し）
6（無敵時間）※投げられ無敵は時間制で4フレーム

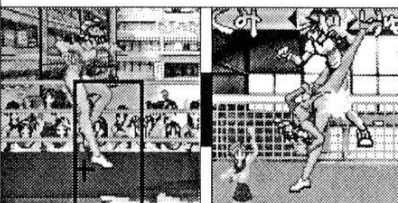
特殊ダッシュ（弱）

※ここからダッシュ弱のタイムチャートに接続する。

2 5（相殺判定）
2（無敵時間）

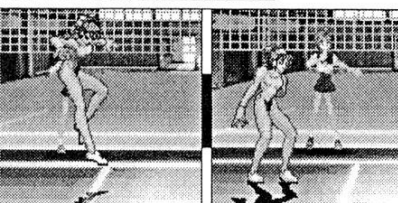
特殊ダッシュ（強）

※ここからダッシュ強のタイムチャートにに接続する。

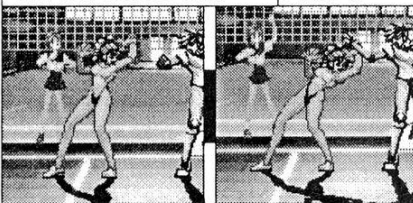
2 5（相殺判定）
2（無敵時間）

地上投げ

相手の近くで
→ OR ← ＋○ボタン

攻撃値：22　気絶値：4　投げ抜け：8フレーム
投げ間合い：中心から前40、後16（ドット）

空中投げ

ジャンプ中相手の近くで
→ OR ← ＋○ボタン

攻撃値：15+10　気絶値：3+3　投げ抜け：不可
投げ間合い：中心から前40、後8、上70、下24（ドット）

バックダッシュ

18 4

※発生から着地まで完全無敵。
だが、攻撃を喰らったり投げられたりする事もある。

攻撃避け

29
（動作中投げ以外に対して無敵）

※動作終了までキャンセル不可。

コマンド避け（ガードモーション中に→＋×or○）には発生後16フレームの投げられ時間無敵が付加される。

必殺技
スティックショット

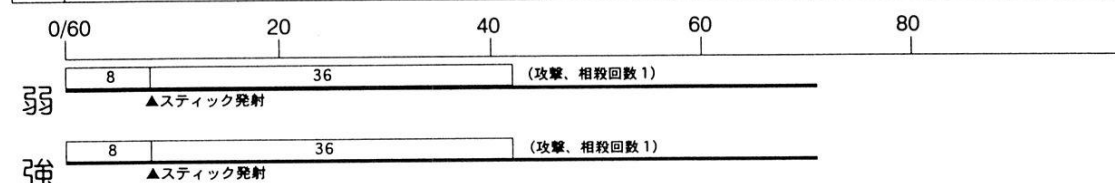
⬇⬊➡+×or○

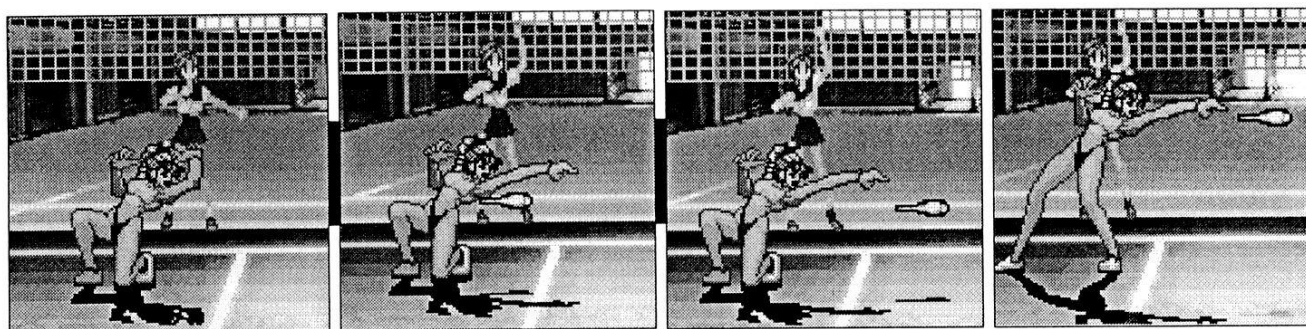
スティックを前方に投げる技。当たると相手は少し吹っ飛ぶ。あらゆる飛び道具と相殺しない。相手が動きそうなところで出して相手の動きを封じていこう。強はしゃがんでいるだけで避けられてしまうので、普段は弱を使う。強スティックショットはしゃがみ強攻撃からの連続技としても使えるが、わざわざ狙う必要もない。

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	15	2	4.-16	ダウン	上、下、空	4
強	15	2	4.-16	ダウン	上、下、空	4

0/60　20　40　60　80

弱：8 ｜ 36 (攻撃、相殺回数1)
▲スティック発射

強：8 ｜ 36 (攻撃、相殺回数1)
▲スティック発射

※スティックの攻撃、相殺判定出現は発射と同時。

※強は高い位置に発射する

必殺技
リボンカッター

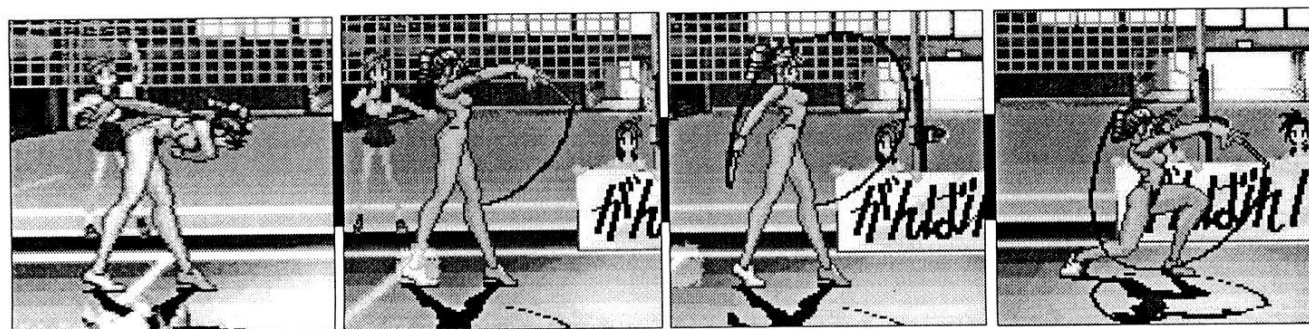
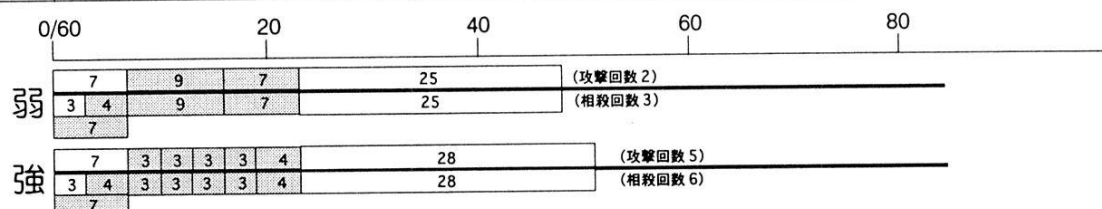
⬇⬇+×or○

リボンを振り回しながら少し前進する技。久美の主戦力となる多段必殺技。相殺能力が高いので、相手の行動を見てから後出しで出していこう。大抵の技に打ち勝てる。もちろん連続技の締めにも多用する。この場合は前進距離の長い強を使う。ガードされると反撃必須なので注意。

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	17/12+15	3/1+3	0.-14、8.-20/-25	腹くらい、ダウン	上、下、空	4×2
強	17×2+12 +15×2	3×2+2 +3×2	0.-14×3、8.-20、2.-25	腹食らい×3、ダウン×2	上、下、空	4×5

0/60　20　40　60　80

弱：
7 ｜ 9 ｜ 7 ｜ 25 (攻撃回数2)
3 ｜ 4 ｜ 9 ｜ 7 ｜ 25 (相殺回数3)
7

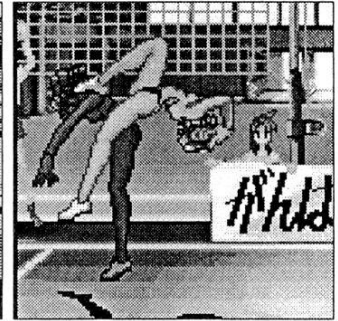
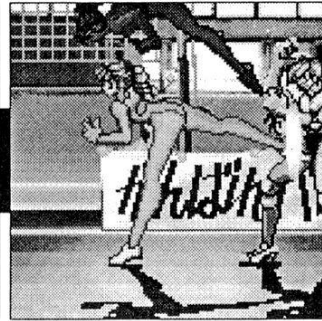
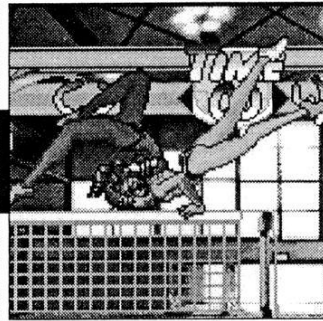
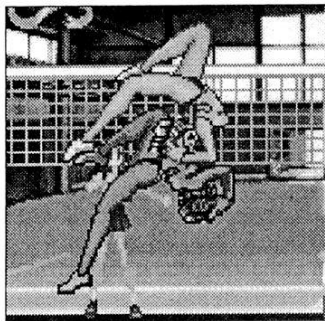
強：
7 ｜ 3 ｜ 3 ｜ 3 ｜ 3 ｜ 4 ｜ 28 (攻撃回数5)
3 ｜ 4 ｜ 3 ｜ 3 ｜ 3 ｜ 3 ｜ 4 ｜ 28 (相殺回数6)
7

必殺技
スピニングスワンキック

⬇⬋⬅＋×or○

上昇部分は空中ガード不可で、落下部分はしゃがみガード不可の中段攻撃になっている。弱の方が高く飛ぶので、先読み対空でジャンプ中の相手を落とすように使う。強は出かかりを対空に使い、落下部分を地上の相手への奇襲攻撃に使う。使い道が多彩な分、使いこなすのが難しい技。

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	12×2+7/10 +10+15	2×2+1/3 +3×2	6.-14、8.-12、6.8/12.-6 12.-16/8.16、20.0	ダウン×3、 ダウン／下叩き付け、頭くらい	1、2段目：上 3～5段目：上、空	10
強	12×2+7/10 +10+15	2×2+1/3 +3×2	6.-14、8.-12、6.8/12.-6 12.-16/8.16、20.0	ダウン×3、 ダウン／下叩き付け、頭くらい	1、2段目：上 3～5段目：上、空	10

0/60　20　40　60　80

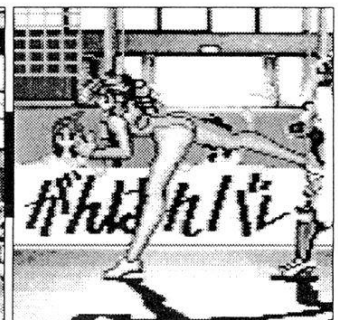
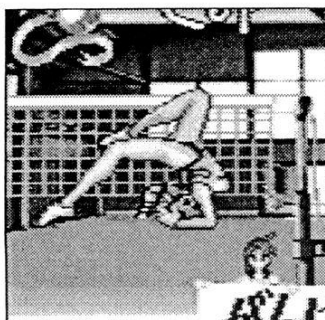
弱	6	4	頂点まで	2	5	着地まで	5	6	(攻撃回数5)
	6	4	頂点まで	2	5	着地まで	5	6	(相殺回数5)
	2	4	(後半4フレームは打撃のみに対して無敵)						
強	6	4	頂点まで	2	5	着地まで	5	6	(攻撃回数5)
	6	4	頂点まで	2	5	着地まで	5	6	(相殺回数5)
	2	4	(後半4フレームは打撃のみに対して無敵)						

※強は低い放物線を描く

必殺技
空中スピニングスワンキック
空中で⬇⬋⬅＋×or○

スピニングスワンキックの空中版。バックジャンプや2段ジャンプなどから出すとよい。上空から不自然に軌道を変えて地上の相手を強襲出来るので、フェイント技として使っていける。相手の近くで強スピニングスワンキックのコマンドを入力すれば、間合いに応じて空中投げとの自動2択になる。

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	12×2+7/10 +10+15	2×2+1/3 +3×2	6.-14、8.-12、6.8/12.-6 12.-16/8.16、20.0	ダウン×3、 ダウン／下叩き付け、頭くらい	1、2段目：上 3～5段目：上、空	10
強	12×2+7/10 +10+15	2×2+1/3 +3×2	6.-14、8.-12、6.8/12.-6 12.-16/8.16、20.0	ダウン×3、 ダウン／下叩き付け、頭くらい	1、2段目：上 3～5段目：上、空	10

0/60　20　40　60　80

弱	4	頂点まで	2	5	着地まで	5	6	(攻撃回数5)
	4	頂点まで	2	5	着地まで	5	6	(相殺回数5)
強	4	頂点まで	2	5	着地まで	5	6	(攻撃回数5)
	4	頂点まで	2	5	着地まで	5	6	(相殺回数5)

※弱、強の軌道は地上版と同じ。

超必殺技
リボンスライサー
⬇⬇＋□ or ×＋○

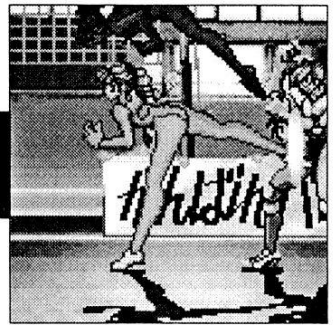
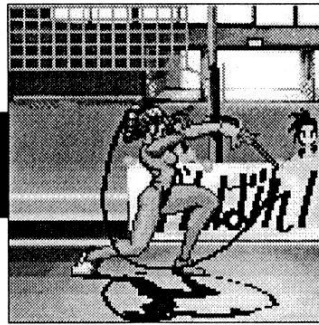
久美の超必殺技。強リボンカッター＋強スピニングスワンキックのような動きで相手に突進する。出かかりが非常に強いので、起き上がり技として優秀。発動時の時間停止の間に大きく前進するので、相手の不意をついてヒットすることも多い。もちろん連続技にも組み込める。頼りになる技。

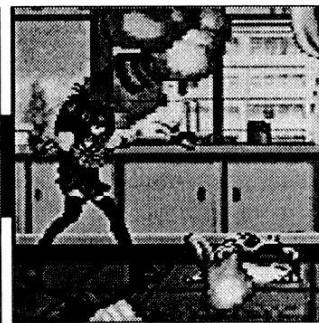
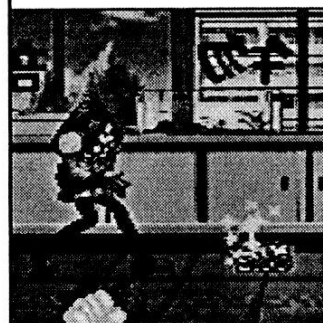
攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
17×2+12 +17×2+12 +15+12×2 +7/10+10+15	3×2+1 +3×2+1 +3+2×2 +1/3+3+3	省略	腹くらい×6 ダウン×5 頭くらい	1～7段目：上、下、空 8、9段目：上 10～12段目:上、空	1～7段目：4 8～12段目：10

0/60　20　40　60　80

5	2	2	4	2	2	3	6	15	3	頂点まで	2	6	着地まで	5	6	(攻撃回数11)
3	2	2	2	6	2	3	6	15	3	頂点まで	2	6	着地まで	5	6	(相殺回数12)

▲2~9フレーム目まで相手行動不能

※暗転開始はコマンド完成から１フレーム後。

あすか120％スペシャル
ウルテクNo.1
大関技
潜在能力
『爆裂ケロピョン』

　あすかマニアのみんながビックリするような隠し技が送られてきたぞ。
なんと、ゲージ120％でなおかつ自分の体力が０の時にしか使えない幻の潜在奥義だ！。
まず、かりなの命令が出るとケロピョンがその場で体を膨れ上がらせて一定時間後に大爆発！
そのダメージは壮絶の一言。どんな状況からでも一発逆転できる大技だ！。
しかし、この技を使った後はケロピョンが死んでしまうので１試合１回しか使うことが出来ない。
注意してくれ。
あまりに強烈な技のため、コマンドは内緒。

▲まずはセットアップと同じモーションでケロピョンをその場にセットし、

▲御主人様からの非情な自爆指令。

▲かりなが飛び上がるとケロピョンは壮絶な爆死。

凄まじい爆風だ！

▲次のラウンドからはかりな一人で闘わなくてはならない。

『ま、体細胞はしっかり継代してあるから大丈夫だよ。』

新堂環

Tamaki Shindo

3年A組　出席番号17番
4月11日生　牡羊座　O型
所属：テニス部
身長：167cm　体重：47kg
BWH：82/54/83

好きな物：音楽とテニス
嫌いな物：汚いものとうるさいもの
好きな教科：英語
嫌いな教科：特になし
好きな言葉『優しさと厳しさ』
彼氏イナイ歴：ノーコメント
チャームポイント：髪
将来の夢：教師

たまき基本技一覧表

立ち弱攻撃

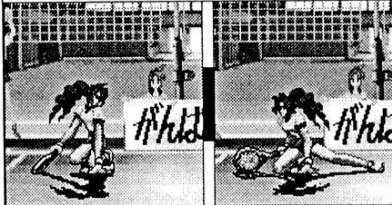
ガード方向：上、下、空

3		6	7
2	1	6	7

攻撃値：2　気絶値：1
反動ベクトル：10.0
キャンセル：連打、中、強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：腹くらい
攻撃回数：攻撃1、相殺2

立ち中攻撃

ガード方向：上、下、空

3		9	10
2	1	9	10

攻撃値：12　気絶値：3
反動ベクトル：14.-14
キャンセル：しゃがみ中、強、移動系、必殺、超必
：※立ち中攻撃2段目に連係可能
ヒット効果：頭食らい　攻撃回数：攻撃1、相殺2

立ち強攻撃

ガード方向：上、下、空

5	2	2	17
5	2	2	17

攻撃値：20+20　気絶値：6+6
反動ベクトル：14.-10、3.-16
キャンセル：移動系、必殺、超必
ヒット効果：吹っ飛び、頭食らい
攻撃回数：攻撃2、相殺2　ヒットウェト：14、16

しゃがみ弱攻撃

ガード方向：下

4	5	6
4	5	6

攻撃値：5　気絶値：1
反動ベクトル：11.0
キャンセル：連打、中、強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：頭食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺1

しゃがみ中攻撃

ガード方向：下

5	11	11
5	11	11

攻撃値：10　気絶値：3
反動ベクトル：14.0
キャンセル：強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：頭食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺1

しゃがみ強攻撃

ガード方向：下

7		3	23
5	2	3	23

攻撃値：22　気絶値：7
反動ベクトル：3.-15
キャンセル：移動系、必殺、超必
ヒット効果：転び
攻撃回数：攻撃1、相殺2　ヒットウェイト：16

ジャンプ弱攻撃

ガード方向：上、空

5	28	18
5	28	18

攻撃値：5　気絶値：1
反動ベクトル：12.-10
キャンセル：連打、強
ヒット効果：頭食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺1

ジャンプ強攻撃

ガード方向：上、空

7		5	11
5	2	5	11

攻撃値：22　気絶値：6
反動ベクトル：12.-10
キャンセル：不可
ヒット効果：頭食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺2　ヒットウェイト：14

立ち→＋強攻撃

ガード方向：上、下、空

10		2	19
8	2	2	19

攻撃値：22　気絶値：7
反動ベクトル：20.-10
キャンセル：移動系、必殺、超必殺
ヒット効果：頭食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺2　ヒットウェイト：16

立ち中攻撃２段目

ガード方向：上、下、空

4		6	9
3	1	6	9

攻撃値：7　気絶値：1
反動ベクトル：15.0
キャンセル：強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：頭食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺2　ヒットウェイト：10

立ち中攻撃…立ち中から立ち中２段目やしゃがみ中等にキャンセルできる特殊な技。立ち中の２段目はダメージが低いので他の技につなげていった方が効率が良い。

立ち強攻撃…目玉が飛び出す程のダメージと気絶値を持つ。
連続技に組み込んだり、投げの後壁受け身を取り損なった相手を拾うのに使える。体力差がある時の減り方は壮絶の一言。

しゃがみ中攻撃…スライディングになっており、前進しながら攻撃を出す。発生がそこそこに速く、自分のやられ判定が後ろの方に行くので一方的に負ける事が少ない。ダッシュ投げと共に中間距離での切り込み技。

→＋強攻撃…他のキャラと違い、しゃがみガード不可技ではない。
相手が倒れないので間合いを上手く合わせれば連続技でダイナマイトサーブをクリーンヒットさせることが出来る。

地上カウンター

10 | 3 | 4 | 6 | 15
5 | 3 | 2 | 3 | 4 | 6 | 15
7

ガード方向：上、下、空

ダメージも低く、攻撃判定が出る前に無敵が切れるため特にこれといった使い道の無い技。
相殺判定が一瞬で出る事くらいしか良いところが無い。

攻撃値：7+12　気絶値：1+3
反動ベクトル：15.0、8.-16
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：頭食らい、吹っ飛び
攻撃回数：攻撃2、相殺4
投げられ無敵：10フレーム（時間無敵）
ヒットウェイト：10、12

空中カウンター

7 | 5 | 着地まで
5 | 2 | 5 | 着地まで
2 | 3 | （白部分は打撃のみ無敵）

ガード方向：上、空

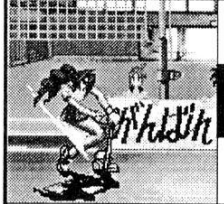
完全無敵の時間が短く、空中投げの回避に使うのには不安が残るが、出てしまえば判定は強い。
ダメージも高めなので立ち強攻撃等で相手を浮かせた後にジャンプキャンセルから当てるのも良い。

攻撃値：20　気絶値：5
反動ベクトル：8.14
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：下方向叩き付け
攻撃回数：攻撃1、相殺2　ヒットウェイト：14

ダッシュ弱攻撃

2 | 3 | 4 | 14
2 | 3 | 4 | 14
2

ガード方向：上、下、空

出始めにほんの少しだけ無敵時間がある。
ダウンする技の後に当てれば相手を程よく浮かせる事ができるため空中コンボの始動技として使ってみよう。

攻撃値：10+10　気絶値：2+3
反動ベクトル：10.-10、3.-18
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：腹食らい、吹っ飛び
攻撃回数：攻撃2、相殺2　ヒットウェイト：14×2

ダッシュ強攻撃

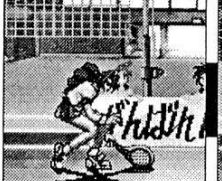
4 | 2 | 5 | 2 | 22
1 | 3 | 2 | 5 | 2 | 22
1

ガード方向：上、下、空

出始めにほんの少しだけ無敵時間がある。
根元が当ると相手を上空へ打ち上げる。相手が落ちてくるまでに次の選択肢をゆっくり考えるのもいいかも。
ダッシュ投げが化けて出ることが多いので注意。

攻撃値：10+10+10　気絶値：1+1+1
反動ベクトル：1.-38、4.-22、4.-26
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：縦方向叩き付け、頭食らい、吹っ飛び
攻撃回数：攻撃3、相殺4　ヒットウェイト：14、12、12

通常ダッシュ

4 | 12 | 14 |（相殺判定）
6 |（無敵時間）※投げられ無敵は時間制で4フレーム

特殊ダッシュ（弱）

※ここからダッシュ弱のタイムチャートに接続する。

4 | 2 |（相殺判定）
2 |（無敵時間）

特殊ダッシュ（強）

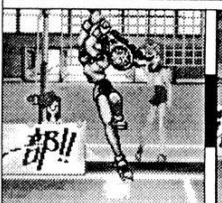
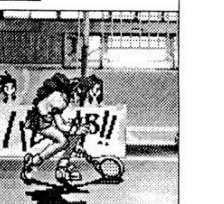
※ここからダッシュ強のタイムチャートにに接続する。

5 | 3 |（相殺判定）

地上投げ

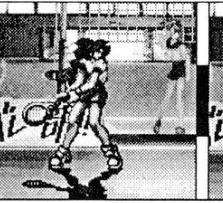
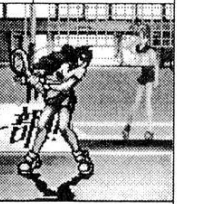
相手の近くで
→ OR ← + ○ボタン

攻撃値：12　気絶値：1　投げ抜け：2フレーム
投げ間合い：中心から前46、後14（ドット）

空中投げ

ジャンプ中相手の近くで
→ OR ← + ○ボタン

攻撃値：12　気絶値：1　投げ抜け：2フレーム
投げ間合い：中心から前45、後15、上56、下24（ドット）

バックダッシュ

18 | 4

※発生から着地まで完全無敵

攻撃避け

※モーションの後半13フレームは全ての行動でキャンセル可能。

20 | 13
（動作中投げ以外に対して無敵）

コマンド避け（ガードモーション中に→＋×or○）には発生後16フレームの投げられ時間無敵が付加される。

必殺技

百裂サーブ

⬇ ⬊ ➡ + × or ○

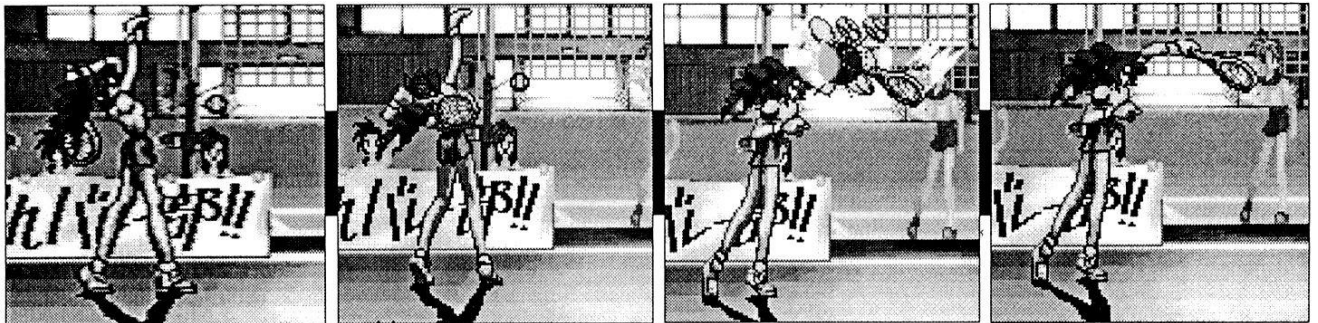
発射するときに降り下ろすラケットにも攻撃判定があり、ラケット部分は空中ガード不可。
ボールは相殺判定が3回ある上にスピードが速いため相殺負けしにくい。

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	12 ボール：20	1 ボール：5	16.8 ボール：16.-10	下叩き付け ボール：頭食らい	上、下 ボール：上、下、空	全て0
強	同上					

0/60　20　40　60　80

弱
▼ボール発射
16	4	22	(攻撃回数　本体：1　ボール:2)
16	4	22	(相殺回数　本体：1　ボール:3)
5	(打撃に対してのみ無敵)		

強
▼ボール発射
17	3	22	(攻撃回数　本体：1　ボール:2)
17	3	22	(相殺回数　本体：1　ボール:3)
4	(打撃に対してのみ無敵)		

※ボールの攻撃、相殺判定出現は発射と同時。

必殺技

ロブ落とし

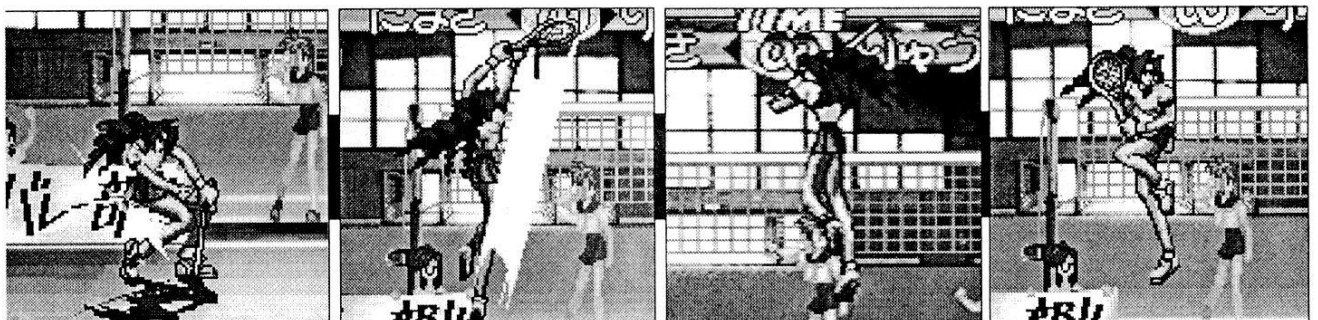
⬇ ⬇ + × or ○

上昇対空技で、1段目の始めは空中ガード不可。
この1段目の出始め部分はダメージと気絶値がとてつも無く高いのでぜひこの部分を当てていくようにしたい。

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	30/10+10	8/1+1	1.-38、4.-22/4.-26	上方向叩き付け 頭食らい／吹っ飛び	1段目： 上、下／上、下、空 2段目：上、下、空	14、12
強	30/10+10 × 2	8/1+1 × 2	1.-38、4.-22、4.-26	上方向叩き付け 頭食らい、吹っ飛び	1段目： 上、下／上、下、空 2段目：上、下、空	14、12

0/60　20　40　60　80

弱
6	4	10	着地まで＋着地後4	(攻撃回数2)
6	4	10	着地まで＋着地後4	(相殺回数2)
10				

強
2	3	8	5	着地まで＋着地後4	(攻撃回数3)
2	3	8	5	着地まで＋着地後4	(相殺回数3)
5	(打撃に対してのみ無敵)				

必殺技

攻撃V（ビクトリー）

⬇⬋⬅＋×

迎撃V（ビクトリー）

⬇⬋⬅＋○

弱はヒットに関係なく、強は１段目のダッシュ状態がヒットするとブレードが発生し、１段目のブレードがクリーンヒットすると２段目のブレードがＶの字に変わる。
強で出した場合は初段をガードした時点で２段目がガード不可になる。

攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
１段目：0 ブレード：7/10 +10/7 Ｖの字　：22	１段目：0 ブレード：1×2 Ｖの字：6	１段目：0.0 ブレード：0.-10×2 Ｖの字1.-32	１段目：腹くらい ブレード：頭食らい×2 Ｖの字：ダウン	上、下、空	１段目：12 ブレード：8 Ｖの字：18

フレーム目盛：0/60　20　40　60　80

攻撃V

▼ブレード２出現 ※ブレード１がヒットしていたら ここでブレードの代わりにＶの字が発生

5	7	2	7	34	(攻撃回数 1)
5	7	2	7	34	(相殺回数 1)
3	2				

▲ブレード１出現
▲白部分は打撃に対してのみ無敵

ブレード部

5	4	2	(攻撃回数 2)
5	4	2	(相殺回数 2)

迎撃V（一段目）

9	28	22	(攻撃回数 1)
9	28	22	(攻撃回数 1)
9	打撃に対してのみ無敵		

１段目が当たるとこのタイムチャートに移行する。

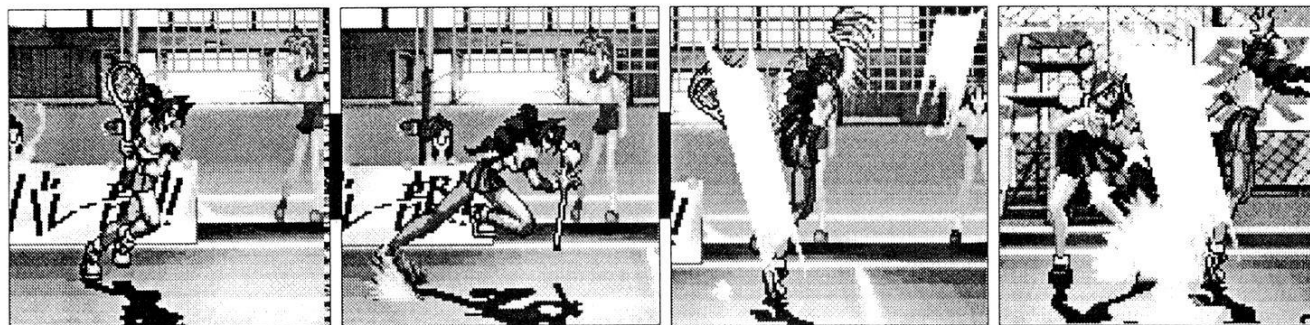
▼ブレード２出現（ブレード１がヒットしていたら ここでブレードの代わりにＶの字が発生）

2	7	34	(攻撃回数 1)
2	7	34	(攻撃回数 1)

▲ブレード１出現

ブレード部

5	4	2	(攻撃回数 2)
5	4	2	(相殺回数 2)

※ガードされた時の攻撃、相殺回数は（本体1＋ブレード２×２）で５回。ヒットした場合には（本体１、ブレード２、Ｖの１）で、４回になる。

▲強で出した時は裏に回り込む。

超必殺技

ダイナマイトサーブ

⬇⬊➡+□ or ×+○

百裂サーブの超必殺技版。
性能は百裂サーブに似ているが、ボールが地面に接地した後真上に爆炎が上がる。
この爆炎部分のダメージが高いので、気絶させた時に間合いを合わせて打ってみたり、→+強攻撃のあとにキャンセルして出したりしてクリーンヒットを狙おう。

攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
ラケット：12 ボール：地面に付くまで 25×2 地面に付いてから 25×N	ラケット：1 ボール：1×N	ラケット：16.8 ボール：0.-12×N	ラケット：下叩き付け ボール：ダウン（燃焼赤）	ラケット：上、下 ボール：上、下	ラケット：0 ボール：0

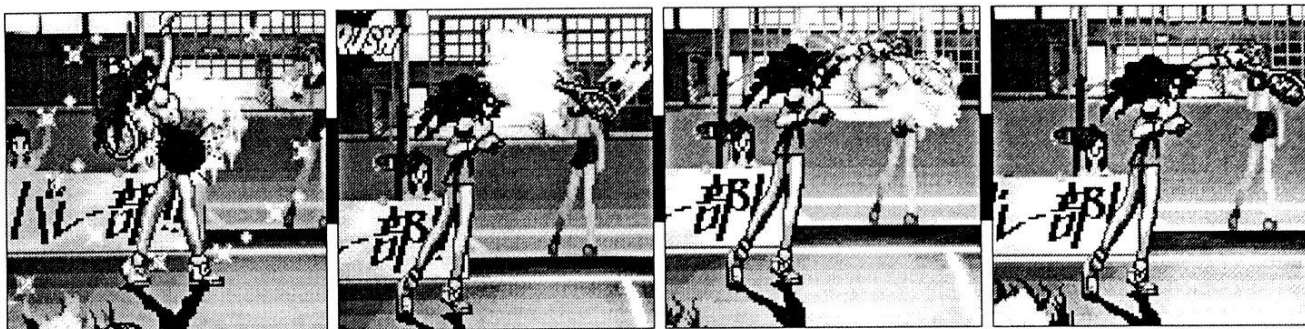
0/60　20　40　60　80

▼ボール発射

13	2	48	(攻撃回数 1)
13	2	48	(相殺回数 1)

6 | 2 | (白部分は打撃に対してのみ無敵)

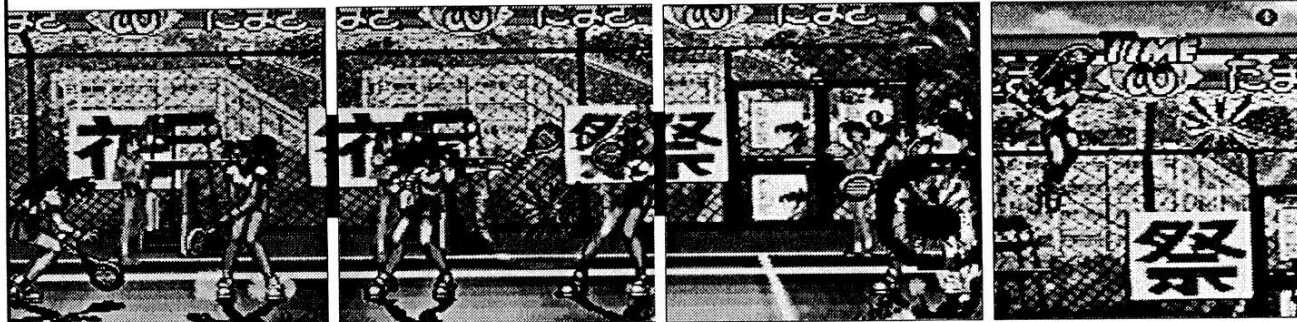
▲暗転開始はコマンド完成から 4 フレーム後。5～12 フレームまで相手行動不可。

※爆炎は画面外に消えるまで複数回攻撃判定を持つが、実戦での最大攻撃回数は 5 回くらい。

穴埋め大紀行 第二回

環お姉さんの『ボールで遊ぼう』

たまきの百裂サーブのカスには相殺判定だけが残っているのを利用して遊びましょう。

まず百裂サーブを相手にガードさせてそのカスを立ち中攻撃で拾います。
ボールが真上に跳ね上がりますね。
これは立ち弱やジャンプ弱、カウンターなどいろいろな技で拾っていくことができ、しかも画面端で迎撃Ｖを使う事によってターンも可能です。

さあ、キミは何回ボールを相殺することができるかな？。

▲百裂サーブの後。右上にボールのカスが見える。

▲立ち中攻撃でボールを相殺。ボールは消えずに再び上に舞い上がる。

▲分かりにくいが迎撃Ｖで方向転換した所。上手く行けば永久にボールを浮かせ続けることができる。

▲ジャンプ弱攻撃で華麗にゲット！。ロブ落とし等でも拾うことができるのでキミだけのオリジナルリフティング（？）テクを磨こう！

豊田加莉奈

Karina　Toyota

1年B組　出席番号22番
5月9日生　牡牛座　B型
所属：生物部
身長：151cm　体重：45kg
BWH：79/53/81
好きな物：カエル
嫌いな物：ヘビ
好きな教科：生物
嫌いな教科：化学
好きな言葉『一寸の虫にも5分の魂』
彼氏イナイ歴：16年
チャームポイント：後れ毛
将来の夢：生物学者

かりな基本技一覧表

立ち弱攻撃

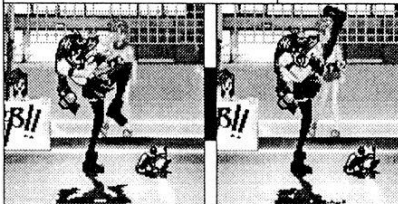
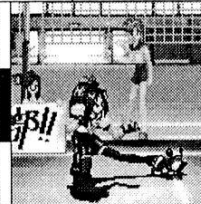
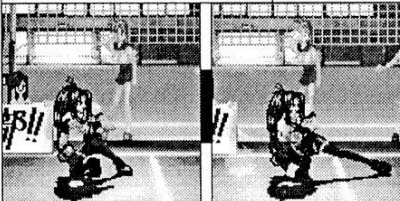
4 6 8
2 2 6 8

ガード方向：下、空

攻撃値：5　気絶値：1
反動ベクトル：10.0
キャンセル：連打、中、強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：腹くらい
攻撃回数：攻撃1、相殺2

立ち中攻撃

5 7 10
2 3 7 10

ガード方向：上、下、空

攻撃値：12　気絶値：2
反動ベクトル：15.0
キャンセル：しゃがみ中、強、移動系、必殺、超必
：※ミドルコンボに連係可能
ヒット効果：頭食らい　攻撃回数：攻撃1、相殺2

立ち強攻撃

4 2 1 4 15
4 2 1 4 15

ガード方向：上、下、空

攻撃値：17+17　気絶値：2+2
反動ベクトル：1.-14、3.-17
キャンセル：移動系、必殺、超必
ヒット効果：吹っ飛び×2
攻撃回数：攻撃2、相殺2

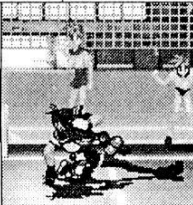
しゃがみ弱攻撃

3 4 9
3 4 9

ガード方向：下

攻撃値：5　気絶値：1
反動ベクトル：10.0
キャンセル：連打、中、強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：腹食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺1

しゃがみ中攻撃

3 10 10
1 2 10 10

ガード方向：下

攻撃値：12　気絶値：2
反動ベクトル：15.0
キャンセル：強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：頭食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺2

しゃがみ強攻撃

4 5 32
4 5 32

ガード方向：下

攻撃値：20　気絶値：4
反動ベクトル：4.-12
キャンセル：移動系、必殺、超必
ヒット効果：転び
攻撃回数：攻撃1、相殺1

ジャンプ弱攻撃

3 28 10
3 28 10

ガード方向：上、空

攻撃値：5　気絶値：1
反動ベクトル：12.0
キャンセル：連打、強、カウンター、必殺
ヒット効果：腹食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺1

ジャンプ強攻撃

6 11 12
6 11 12

ガード方向：上、空

攻撃値：17　気絶値：3
反動ベクトル：12.0
キャンセル：カウンター、必殺
ヒット効果：腹食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺1　ヒットウェイト：10

立ち→＋強攻撃

11 7 4 18
7 4 7 4 18

ガード方向：上、空

攻撃値：15+15　気絶値：2+2　攻撃回数：攻撃2、相殺3
反動ベクトル：6.-16/10.0、15.0
キャンセル：1段目　移動系、必殺
:2段目キャンセル不可
ヒット効果：吹っ飛び/頭食らい、腹食らい

ミドルコンボ

6 6 14 （立ち中2段目）
6 14 6

ガード方向：上、下、空

攻撃値：12　気絶値：2
反動ベクトル：17.0
キャンセル：強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：頭食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺1

立ち弱攻撃…立ち状態から下段を攻撃できる。発生はしゃがみ弱よりわずかだが遅い。
立ち中攻撃…しゃがみ中やミドルコンボにつながる。連続技の段数を1つでも増やしたい時や→＋強で相手を吹っ飛ばさないための距離を調整するのに使う。

しゃがみ中攻撃…前進しながらの攻撃が可能。連続技ではケロケロメガヒートにつなぐための中継点として活躍する。相殺の発生が1フレームなのにも注目。

→＋強攻撃…しゃがみガード不可技。出はじめの部分をヒットさせてしまうと相手が吹っ飛んでしまう。
また、2段目はキャンセル不可。
他のキャラのしゃがみガード不可技に比べて使い勝手が良いとは言えないが、かりなは投げのダメージが低いので相手のガードを崩すために使っていこう。

ジャンプ強攻撃…空中カウンターでキャンセルをかけることができる。

地上カウンター

13	4	24		
5	4	4	4	24
6				

ガード方向：上、下、空

攻撃が出るまでに時間がかかる。
横叩き付け属性なので画面端に追い込んだ状況でのガードキャンセルに使っても良いが、バイオインパクトが優秀なので、とっさのガードキャンセル用技といったところ。

攻撃値：10　気絶値：3
反動ベクトル：19.0
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：横方向叩き付け
投げられ無敵：10フレーム（時間無敵）
攻撃回数：攻撃1、相殺3
ヒットウェイト：14

空中カウンター

7	7	2	着地まで	
6	1	7	2	着地まで
7				

ガード方向：上、空

無敵時間が長く、攻撃判定が発生する直前まで無敵が持続するので空投げ回避や空対空でのガードキャンセルなどいろいろ使える。
下叩き付け属性なので受け身を取らせたところを攻めることもできる。

攻撃値：12/15+10　気絶値：2+1
反動ベクトル：8.16/2.17、2.15
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：下方向叩き付け
攻撃回数：攻撃2、相殺3
ヒットウェイト：12/14、14

ダッシュ弱攻撃

2	5	5	5	14
2	5	5	5	14

ガード方向：上、下、空

かりなには特殊ダッシュが無いので、かりなの技中で最も速い時間で攻撃判定と相殺判定が発生する。

相殺判定の発生はコマンドと同時なので、技が上半身に重なっていたら確実に相殺がとれる。相殺合戦に。

攻撃値：10+12　気絶値：1+1
反動ベクトル：0.0、16.-12
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：頭食らい
攻撃回数：攻撃2、相殺3
ヒットウェイト：14×2

ダッシュ強攻撃

6	4	3	4	3	6	22	
3	3	4	3	4	3	6	22

ガード方向：上、下、空

ダッシュ弱とあまり攻撃力が変わらず、発生も遅い。
無理して使って行く事もないが、カラテカ並みの三段蹴りなので、時々使ってみよう。
カッコイイゾ。

攻撃値：10+12+7　気絶値：2+1+2
反動ベクトル：0.0、0.-16、4.-16
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：頭食らい、ダウン、ダウン
攻撃回数：攻撃3、相殺4
ヒットウェイト：10×3

通常ダッシュ

34　（相殺判定）
6　（無敵時間）※投げられ無敵は時間制で4フレーム

特殊ダッシュ（弱）

※ここからダッシュ弱のタイムチャートに接続する。

かりなには特殊ダッシュが無く、ダッシュ攻撃のコマンドが先行入力されていた場合でも特殊ダッシュを経由せず直接ダッシュ攻撃が出る。

特殊ダッシュ（強）

※ここからダッシュ強のタイムチャートにに接続する。

かりなには特殊ダッシュが無く、ダッシュ攻撃のコマンドが先行入力されていた場合でも特殊ダッシュを経由せずに直接ダッシュ攻撃が出る。

地上投げ

相手の近くで
→ OR ← ＋○ボタン

攻撃値：7　気絶値：2　投げ抜け：8フレーム
投げ間合い：中心から前48、後16（ドット）

空中投げ

ジャンプ中相手の近くで
→ OR ← ＋○ボタン

攻撃値：0　気絶値：0　投げ抜け：不可
投げ間合い：中心から前50、後10、上72、下8（ドット）

バックダッシュ

15　4

※発生から着地まで完全無敵

攻撃避け

22　8
（動作中投げ以外に対して無敵）

※モーションの後半8フレームは全ての行動でキャンセル可能。

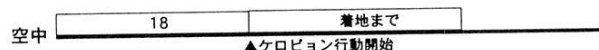
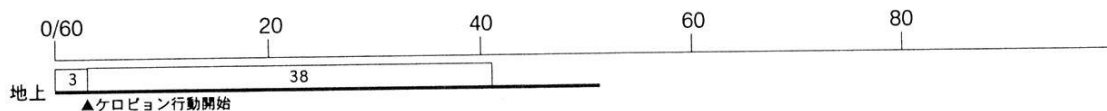
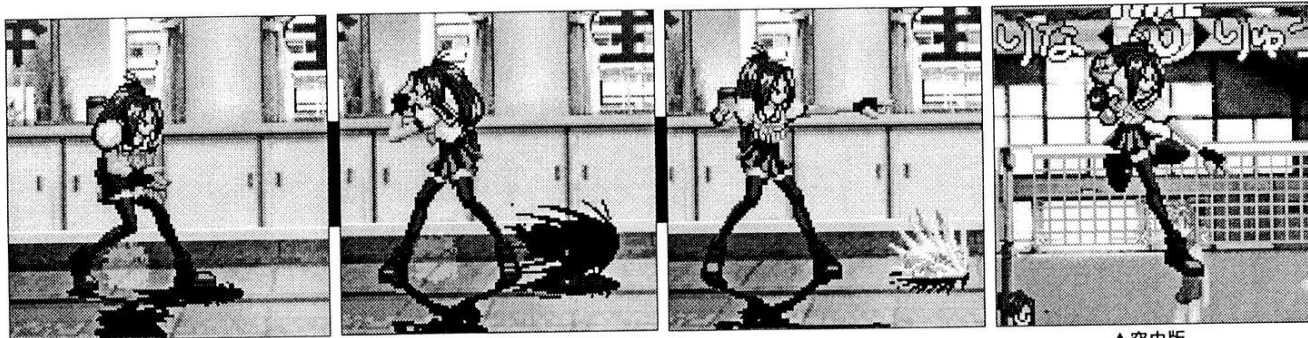
コマンド避け（ガードモーション中に→＋×or○）には発生後16フレームの投げられ時間無敵が付加される。

必殺技
ケロケロアタック
⬇︎⬊➡︎+×(空中でも可)

攻撃の発生が3フレームと、飛び道具系の技ではかなり早い方ので、近距離では不意をついてヒットすることも多い。
攻撃力は高めなので、適度に攻めに織りまぜて行こう。
硬直は長めなので、読まれない程度に。

攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
25	5	16.0	腹くらい(燃焼赤)	上、下、空	10

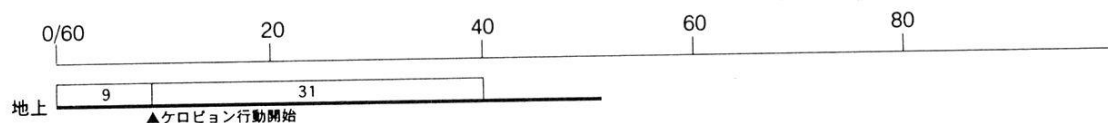
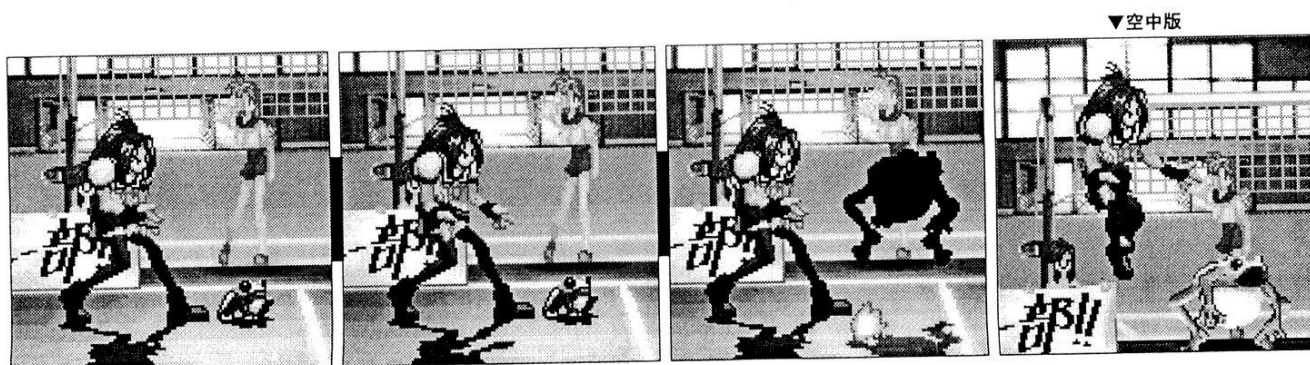
※ケロピョンは行動と同時に攻撃、相殺判定を持つ。

▲空中版

必殺技
ケロケロヒートプレス
⬇︎⬊➡︎+○(空中でも可)

ケロケロアタックより発生は遅いが、硬直が短く、攻撃判定の持続時間も長いので、ヒートプレスを発射しておいて次の行動に移る事が出来る。
中間距離では積極的に使って行こう。

攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
10×5	1×5	16.0×5	吹っ飛び(燃焼赤)	上、下、空	4×5

※ケロピョンは行動と同時に攻撃、相殺判定を持つ。

▼空中版

必殺技
バイオ・インパクト

⬇⬇＋×or○

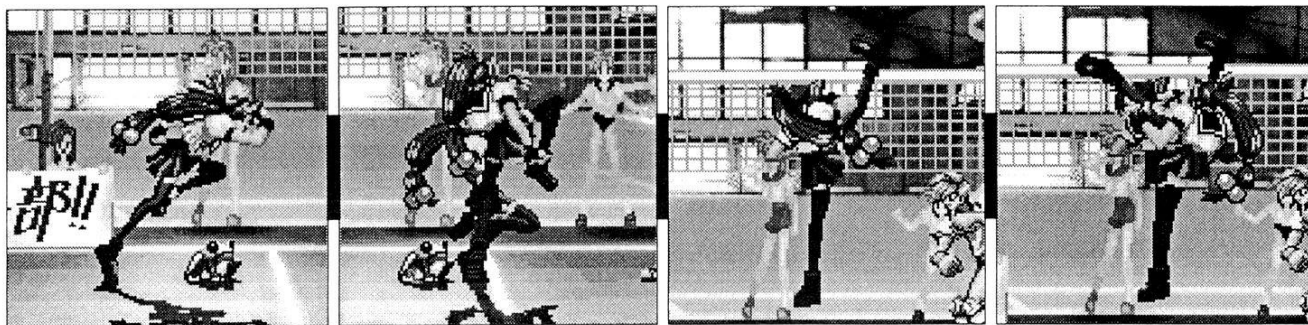
かりなの守備の要。
弱で出せば攻撃判定が発生しても無敵時間は持続しているので打ち負けることが少ない。また、出かかりに少しダッシュするのに加えて攻撃判定がかなり下から発生するのでカス当たりしにくい。

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	17+7+12	1×2+2	1.-22、0.-18、 -12.-2/-14.12/-14.14	吹っ飛び/ダウン、ダウン 下方向叩き付け	1段目：上、下 2、3段目：上、下、空	12×3
強	22+17+7+12	3+1×2+2	14.0、1.-22、0.-18 -12.-2/-14.12/-14.14	頭食らい、ダウン×2 下方向叩き付け	1、2段目：上、下 3、4段目：上、下、空	10+12×3

0/60　20　40　60　80

弱
6｜5｜頂点まで｜着地まで＋着地後6　(攻撃回数2)
6｜5｜頂点まで｜着地まで＋着地後6　(相殺回数2)
9
※2段目が相手キャラに接触すると叩き付けに移行

強
6｜2｜2｜頂点まで｜着地まで＋着地後6　(攻撃回数3)
6｜2｜2｜頂点まで｜着地まで＋着地後6　(相殺回数3)
8
※3段目が相手キャラに接触すると叩き付けに移行

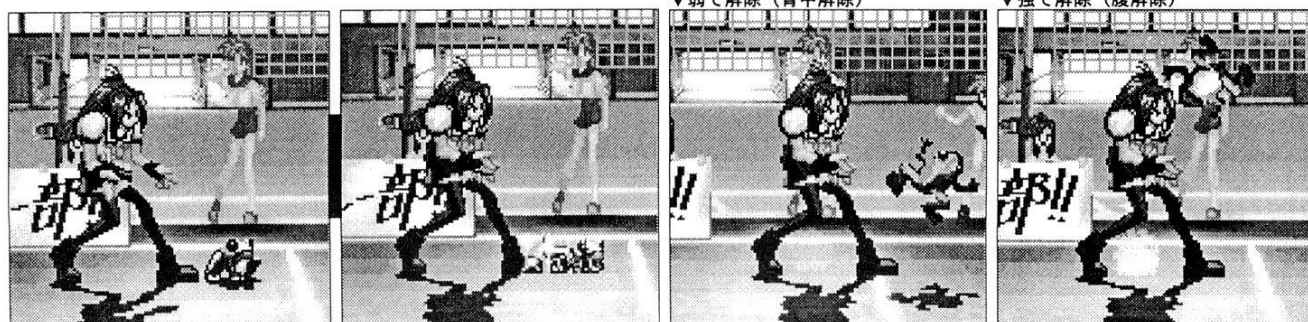
叩き付け
6｜3｜3｜3｜着地まで＋着地後6　(攻撃回数3)
6｜3｜3｜3｜着地まで＋着地後6　(相殺回数3)
※3段の内いずれか1回しかヒットしない

必殺技
ケロピョン・セットアップ

⬇⬋⬅＋×or○

技を発動した時点でケロピョンをその場にセットすることが出来る。
セットした後はかりなが立ちガードをするとヒートプレスが、しゃがみガードをするとケロケタタックが発動する。
また、セット中にもう一度コマンドを入力することにより強制解除も出来る。

攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
－					

※ケロピョンがセットされている状態で上段ガードだとケロケロヒートプレスが、下段ガードだとケロケロアタックが発動する
(通常版より多少飛距離が長くなる)

▼弱で解除（背中解除）　▼強で解除（腹解除）

超必殺技
ケロケロメガヒート

⬇ ⬊ ➡ + □ or × + ○

かりな最大の必殺技。とにかくダメージ量が凄まじく、しかも複数回ヒットさせる事が可能なので逆転が可能。
画面が暗転するまでの間に相殺判定があり。この相殺判定に引っ掛かるとメガヒートを回避する事が出来なくなるので、相手の技を読んで出してみよう。

攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
25+45	0+5	16.0	打撃投げ（燃焼赤）	上、下、空	4

0/60　20　40　60　80

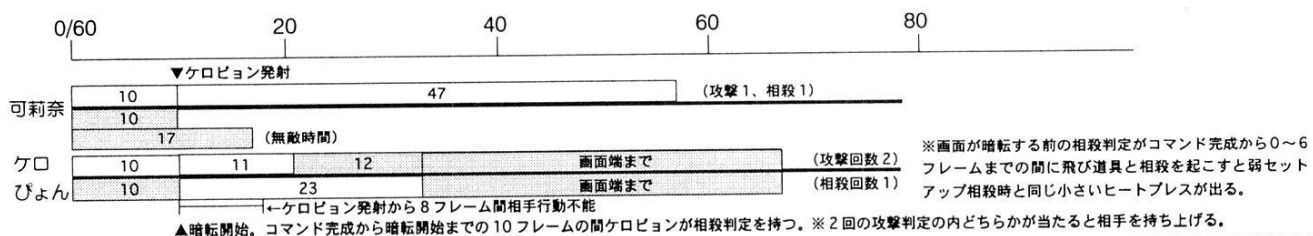
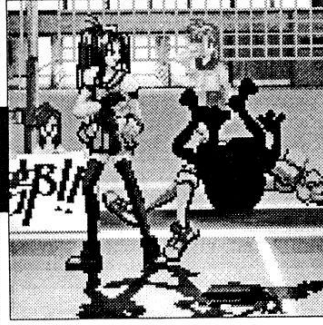
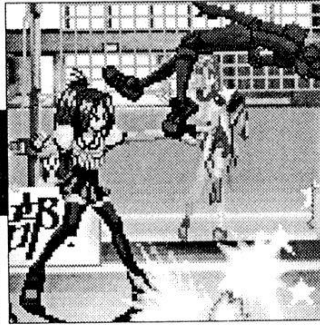
▼ケロピョン発射

可莉奈　10 | 47　（攻撃1、相殺1）
10
17　（無敵時間）

ケロぴょん　10 | 11 | 12 | 画面端まで　（攻撃回数2）
10 | 23 | 画面端まで　（相殺回数1）

←ケロピョン発射から8フレーム間相手行動不能

▲暗転開始。コマンド完成から暗転開始までの10フレームの間ケロピョンが相殺判定を持つ。※2回の攻撃判定の内どちらかが当たると相手を持ち上げる。

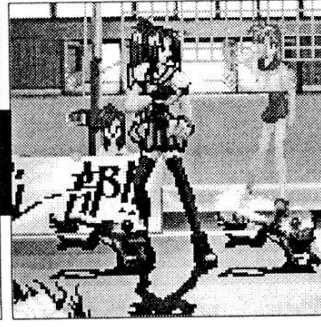
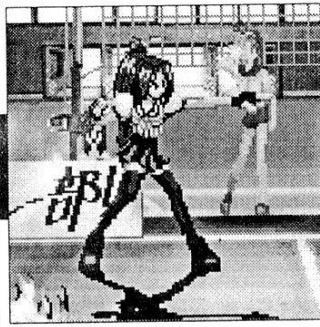
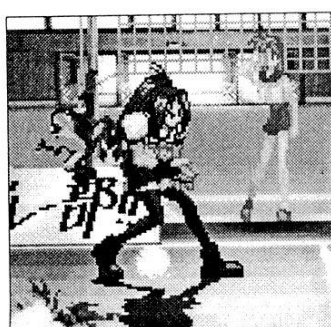
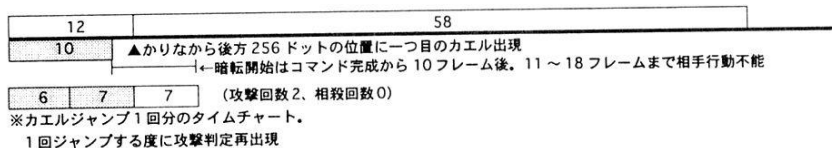
※画面が暗転する前の相殺判定がコマンド完成から0～6フレームまでの間に飛び道具と相殺を起こすと弱セットアップ相殺時と同じ小さいヒートブレスが出る。

▲相殺判定発生　　▲暗転開始

超必殺技
ケロケロアングラー

⬇ ⬋ ⬅ + □ or × + ○

かりな2つめの超必殺技。
カエルが出現するまでに時間がかかり、かりな自身の硬直も長めなので使いにくい。
相手にプレッシャーがかけられるので安全な、距離から発動しカエルと波状攻撃を仕掛けてみますか？。

攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
(12×2) ×N	(0×2) ×N	(1.-10×2) ×N	ダウン	上、下	0

0/60　20　40　60　80

※カエルジャンプ1回分のタイムチャート。
1回ジャンプする度に攻撃判定再出現

小和田奈々

Nana　Owada

2年A組　出席番号2番
10月17日生　天秤座　O型
所属：日本舞踊研究会
身長：152cm　体重：42kg
BWH：78/51/80

好きな物：伝統
嫌いな物：西洋文化
好きな教科：古文
嫌いな教科：英語
好きな言葉『花鳥風月』
彼氏イナイ歴：婚約者あり
チャームポイント：黒髪
将来の夢：小和田流家元になること

なな基本技一覧表

立ち弱攻撃　ガード方向：上、下、空

3	6	6
3	6	6

攻撃値：2　気絶値：2
反動ベクトル：11.0
キャンセル：連打、中、強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：頭くらい
攻撃回数：攻撃1、相殺1

立ち中攻撃　ガード方向：上、下、空

4		10	10
2	2	10	10

攻撃値：10　気絶値：2
反動ベクトル：14.-10
キャンセル：強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：腹食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺2

立ち強攻撃　ガード方向：上、下、空

	6	6	18
2	4	6	18

攻撃値：15/12　気絶値：1/3
反動ベクトル：8.-13/2.-18
キャンセル：移動系、必殺、超必
ヒット効果：腹食らい／吹っ飛び
攻撃回数：攻撃1、相殺2

しゃがみ弱攻撃　ガード方向：下

3	5	4
3	5	4

攻撃値：5　気絶値：1
反動ベクトル：11.0
キャンセル：連打、中、強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：頭食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺1

しゃがみ中攻撃　ガード方向：下

4	8	12
4	8	12

攻撃値：10　気絶値：3
反動ベクトル：10.-12
キャンセル：強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：頭食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺1

しゃがみ強攻撃　ガード方向：下

4	7	26
4	7	26

攻撃値：17　気絶値：6
反動ベクトル：4.-10
キャンセル：移動系、必殺、超必
ヒット効果：転び
攻撃回数：攻撃1、相殺1

ジャンプ弱攻撃　ガード方向：上、空

5	着地まで
5	着地まで

攻撃値：2　気絶値：1
反動ベクトル：12.0
キャンセル：連打、強
ヒット効果：頭食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺1　　ヒットウェイト：12

ジャンプ強攻撃　ガード方向：上、空

7	12	12
7	12	12

攻撃値：20　気絶値：5
反動ベクトル：12.0
キャンセル：不可
ヒット効果：頭食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺1

立ち→＋強攻撃　ガード方向：上、下、空

5	4	5	7	13
5	4	5	7	13

攻撃値：12+12　気絶値：3+2
反動ベクトル：12.-10、12.-10/16.-10
キャンセル：1段目　必殺、超必　2段目：不可
ヒット効果：頭食らい
攻撃回数：攻撃2、相殺2

立ち中攻撃…大きく前進しながら攻撃を出すので相手の不意を突くようにして当てていこう。
ダッシュ攻撃と共に奈々でチクチクと攻めていく時に使って行くと良い。

立ち強攻撃…横方向の反動が少ないのでヒット後にあまり間合いが離れない。
アッパーのような技だが相手は浮かない。

しゃがみ強攻撃…リーチが長く、気絶値が高い。

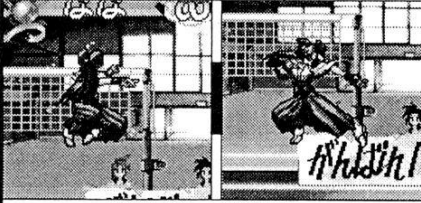
ジャンプ弱攻撃…空中での連打が可能。
空中での相殺合戦などに。

ジャンプ強攻撃…通常技の中で最もダメージが高い技。
あすか120%のゲームシステム上、なかなかジャンプ攻撃を当てる機会は少ないが、気絶した時にはジャンプ強攻撃から連続技を狙おう。

地上カウンター

9	6	16

6	1	2	6	16

6

ガード方向：上、下、空

攻撃の発生までが遅く、ダメージも少ないが、中、軽量キャラにはヒット後立ち中からの追い討ち、重量キャラには強桜花連撃で追い討ちが入ります。
あまり使う機会は無いかも知れませんが覚えておきましょう。

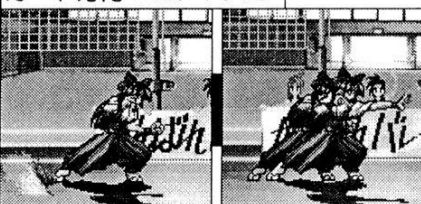
攻撃値：12　気絶値：5
反動ベクトル：2.-16
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：ダウン　攻撃回数：攻撃1、相殺3
投げられ無敵：10フレーム（時間無敵）　ヒットウェイト：10

空中カウンター

11	11	着地まで

8	3	11	着地まで

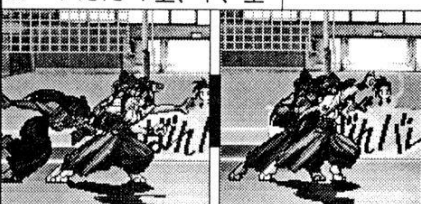
6

ガード方向：上、空

奈々はあまり空中戦に持っていかないが、判定などは強めなので、空中から攻めるときに上手く使ってみましょう。地上攻撃につなげたら良かったんですけどね。

攻撃値：20　気絶値：5
反動ベクトル：10.16
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：ダウン
攻撃回数：攻撃1、相殺2　ヒットウェイト：14

ダッシュ弱攻撃

1	2	2	8	8

1	4	16

ガード方向：上、下、空

発生が早く、しかも硬直が短い。
ダッシュ攻撃の先端を当てていくようにしてチクチク攻めていくのが有効。
硬直が短いのでガードされてもバックダッシュをすれば反撃を受けにくい。
相殺に強いのもミソですね。

攻撃値：15+20　気絶値：2+3
反動ベクトル：0.0、20.-10
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：頭食らい、ダウン
攻撃回数：攻撃2、相殺2　ヒットウェイト：12、14

ダッシュ強攻撃

1	2	2	6	5	6	15

1	4	6	5	6	15

ガード方向：上、下、空

ダッシュ弱と発生までの時間は同じだが、硬直が長い。
ダメージもコンボ補正を含めるとダッシュ弱とほとんど変わらないのでチクチク行きたいならダッシュ弱の方がオススメです。

攻撃値：15+20+10　気絶値：2+3+2
反動ベクトル：0.0、20.-10、14.-6
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：頭食らい、ダウン、頭食らい
攻撃回数：攻撃3、相殺3　ヒットウェイト：12、14、12

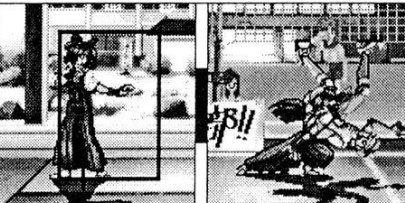
通常ダッシュ

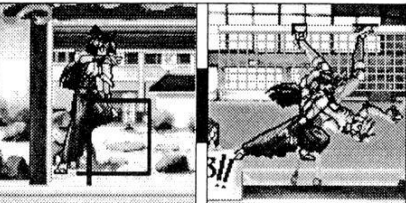
32（相殺判定）
6（無敵時間）※投げられ無敵は時間制で4フレーム

特殊ダッシュ（弱）

6（相殺判定）

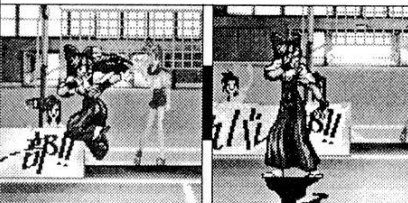
※ここからダッシュ弱のタイムチャートに接続する。

特殊ダッシュ（強）

8（相殺判定）

※ここからダッシュ強のタイムチャートにに接続する。

地上投げ

相手の近くで
→ OR ← ＋ ○ボタン

攻撃値：0　気絶値：0　投げ抜け：5フレーム
投げ間合い：中心から前48、後16（ドット）

空中投げ

ジャンプ中相手の近くで
→ OR ← ＋ ○ボタン

攻撃値：0　気絶値：0　投げ抜け：5フレーム
投げ間合い：中心から前40、後0、上48、下0（ドット）

バックダッシュ

20	4

※発生から着地まで完全無敵

攻撃避け

24	8

（動作中投げ以外に対して無敵）

※モーションの後半8フレームは全ての行動でキャンセル可能。

コマンド避け（ガードモーション中に→＋×or○）には発生後16フレームの投げられ時間無敵が付加される。

必殺技
風月扇

⬇⬊➡+ × or ◯

発生の遅い飛び道具。
弱で出した場合はゆっくりと前に、強で出した場合は斜め上に飛んでいく。
硬直がそれほど長く無いため弱で出してダッシュで追いかけるという戦法もとれる。程々に使うとよろしいかと。

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	15	4	15.0	頭くらい	上、下、空	0
強	同上					

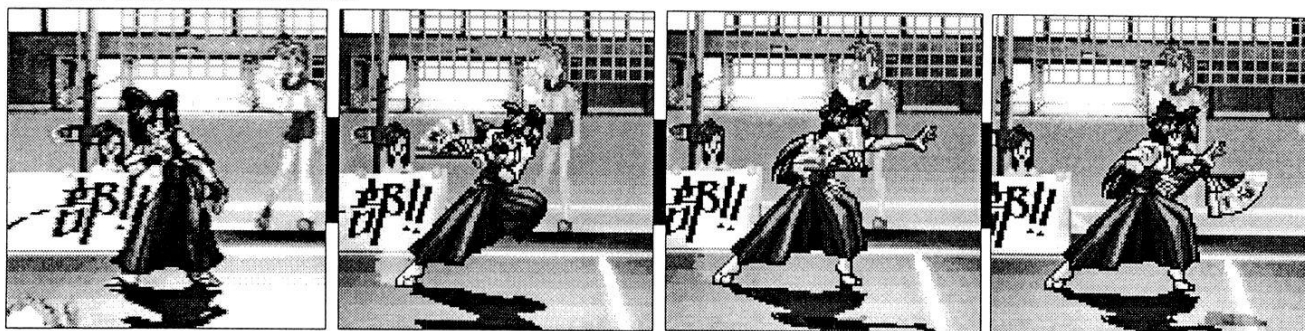
0/60 — 20 — 40 — 60 — 80

弱
18	24	(攻撃、相殺判定各1)
18	24	

▲扇子発射

強
14	32	(攻撃、相殺判定各1)
14	32	

▲扇子発射

※扇子の攻撃、相殺判定出現は発射と同時。

必殺技
牛若の舞

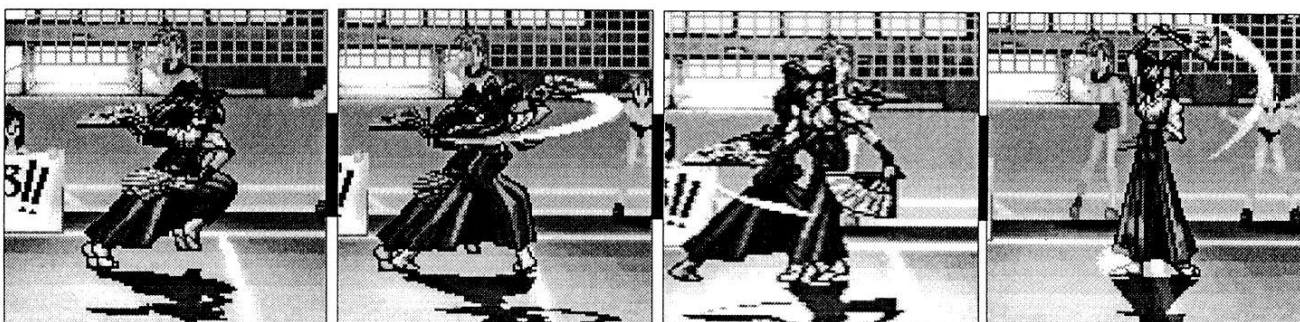
⬇⬇+ × or ◯

前進しながら攻撃を繰り出す。
弱で出した場合は奈々の必殺技中最も無敵時間が長く、ガードキャンセルに使える。強は連続技に。
但し、下半身の判定が弱いのでしゃがみ攻撃にガードキャンセルするときは注意する事。

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイ
弱	20+10+12	1 × 2+3	10.-10、2.-8、4.-22	腹食らい、頭食らい、ダウン	1段目：上、下 2、3段目：上、下、空	5
強	20 × 2+10+12	1 × 3+3	10.-10×2、2.-8、4.-22	腹食らい× 2、頭食らい ダウン	1段目：上、下 2～4段目：上、下、空	5

0/60 — 20 — 40 — 60 — 80

弱
4	4	8	4	5	5	24	(攻撃回数3)
4	4	8	4	5	5	24	(相殺回数3)
6							

強
2	2	2	8	4	5	5	28	(攻撃回数4)
2	2	2	8	4	5	5	28	(相殺回数4)

必殺技
裂襲波

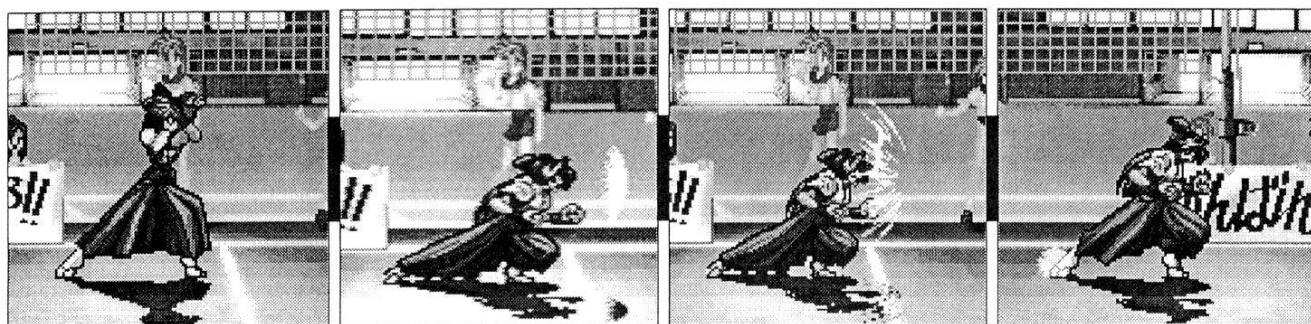
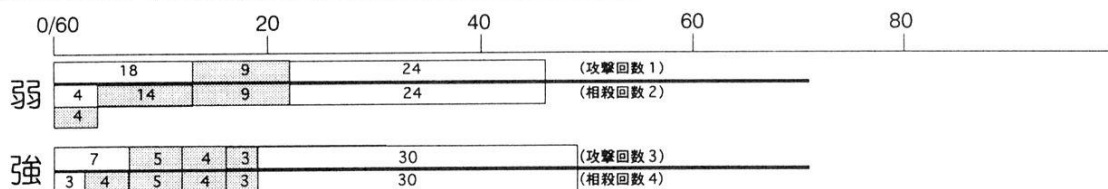
⬇ ↙ ⬅ + × or ○

弱は発生が遅いが無敵時間が長く、強は無敵時間が無い代わりに発生が早い。
ヒットすると相手を壁に叩き付けることが出来る。
壁際であれば受け身が取りにくいので大ダメージが狙える。

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	17/15/12	4/4/2	20.0/19.0/10.-13	横叩き付け / 横叩き付け / 転び	上、下、空	12
強	17+15+12	4+4+2	20.0、19.0、10.-13	横叩き付け、横叩き付け、転び	上、下、空	12

0/60　20　40　60　80

弱
18 | 9 | 24 (攻撃回数 1)
4 | 14 | 9 | 24 (相殺回数 2)
4

強
7 | 5 | 4 | 3 | 30 (攻撃回数 3)
3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 30 (相殺回数 4)

必殺技
桜花連撃

× or ○ボタン連打

強で出せばヒット数がかなり稼げるので気絶を狙いに行く時に重宝する。
体力的にリードされた状態からでも、桜花連撃→気絶→舞刀蒼炎陣という逆転も可能。

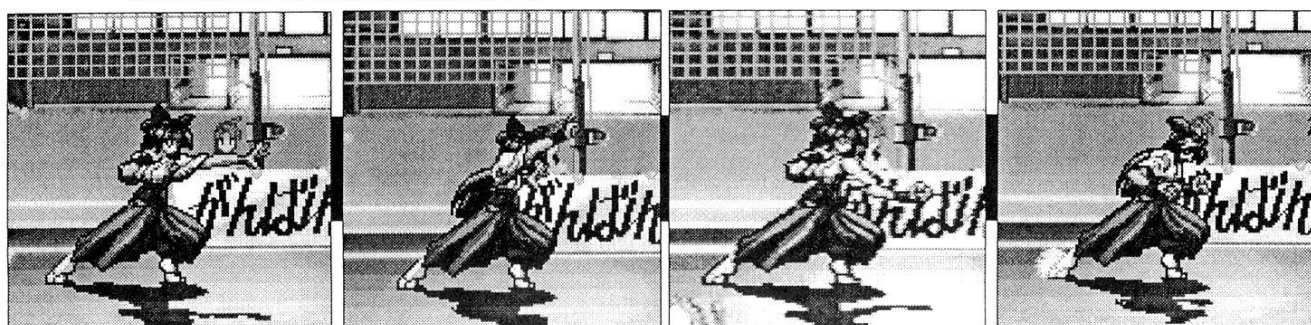
	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	(10+7 × 3+10) × 2	(2+1 × 3+2)× 2	(15.-6、14.-6 × 2、15.-6 14.-6) × 2	(頭食らい× 3、腹食らい、頭食らい) × 2	全段：上、下、空	12 × 10
強	(10+7 × 3+10) × 2	(2+1 × 3+2)× 2	(15.-6、14.-6 × 2、15.-6 14.-6) × 2	(頭食らい× 3、腹食らい、頭食らい) × 2	全段：上、下、空	12 × 10

0/60　20　40　60　80

弱
2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 15 (攻撃回数 10)
2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 15 (相殺回数 10)

※▲ボタン連打を続けることによりこの部分が繰り返される。

強
1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 (攻撃回数 10)
1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 (相殺回数 10)

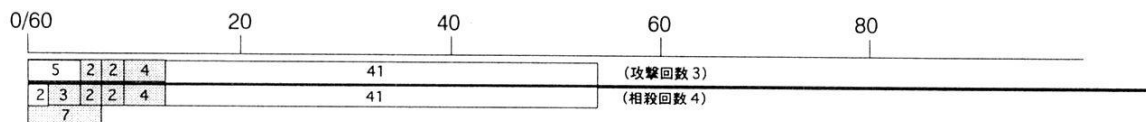
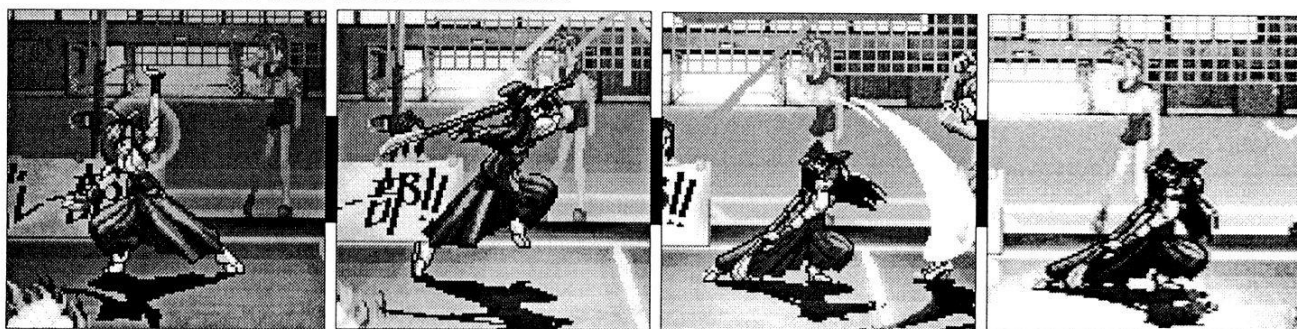
※▲ボタン連打を続けることによりこの部分が繰り返される。

超必殺技
舞刀蒼炎陣・壱

⬇⬇＋□ or ×＋○

無敵時間、発生、リーチ、どれをとっても特Ａランクの超必殺技。与える気絶値だけは低いが、ゲージがたまったらとにかくこの技を当てていこう。奈々の命とも言うべき技。
奈々の超必殺技は他のキャラと違い、暗転後の有利時間（8フレーム）が無い事に注意。

攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
22+35+20	0+1+0	6.0、18.0、22.-10	腹食らい×2、ダウン（燃焼青）	上、下	5、14、5

0/60 ― 20 ― 40 ― 60 ― 80

5	2	2	4	41	（攻撃回数3）
2 3 / 7	2	2	4	41	（相殺回数4）

※このタイムチャートは薙刀を持ってからのもの。薙刀が飛んでくる間は双方行動不能。
薙刀をとった後は双方同時に行動開始（相手を行動不能にする能力が無い）

超必殺技
舞刀蒼炎陣・弐

⬇⬇＋□ or ×＋○入力後
暗転中に⬆⬆＋× or ○ or □

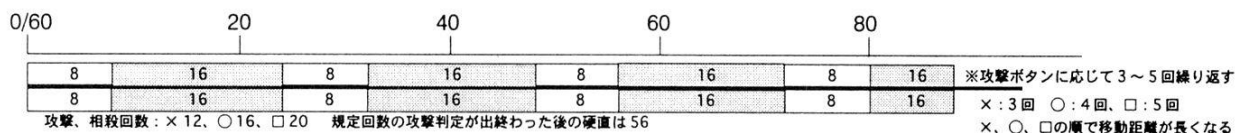
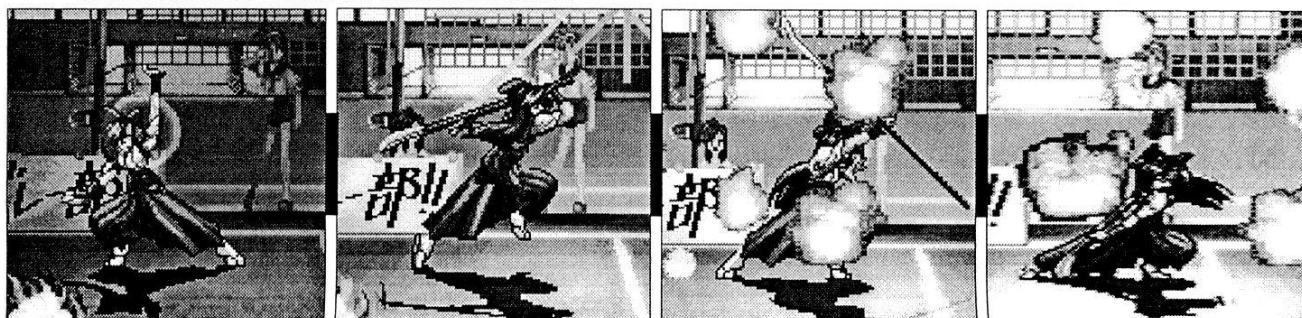
舞刀蒼炎陣・壱の体が光っている間に追加コマンドを入力することにより弐に派生する。
ダメージは低いが、攻撃判定が広く、空中ガード不可なので対空技に。追加入力のボタンは×、○、□で前進する距離と攻撃回数が異なる。

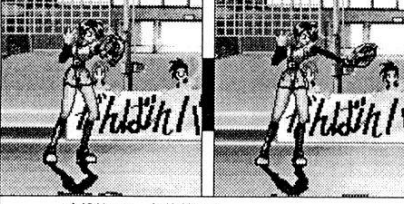
攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
12×12～20	0×12～20	4.-16×12～20	ダウン×12～20（燃焼青）	上、下	4

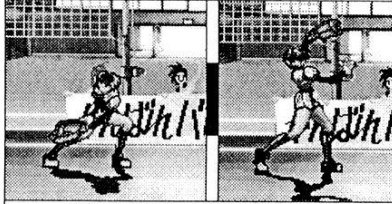
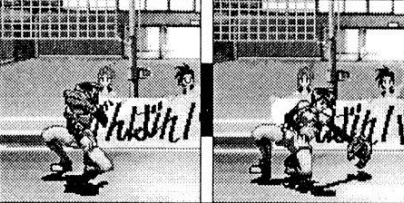
0/60 ― 20 ― 40 ― 60 ― 80

8	16	8	16	8	16	8	16
8	16	8	16	8	16	8	16

※攻撃ボタンに応じて3～5回繰り返す
×：3回　○：4回、□：5回
×、○、□の順で移動距離が長くなる

攻撃、相殺回数：×12、○16、□20　規定回数の攻撃判定が出終わった後の硬直は56

※このタイムチャートは薙刀を持ってからのもの。薙刀が飛んでくる間は双方行動不能。
薙刀をとった後は双方同時に行動開始（相手を行動不能にする能力が無い）

御手洗清子

Kiyoko　Mitarai

2年A組　出席番号26番
8月18日生　獅子座　O型
身長：157cm　体重：47kg
所属：ソフトボール部
BWH：80/52/82

好きな物：体を動かすこと
嫌いな物：なよなよした男子
好きな教科：現代史
嫌いな教科：美術
好きな言葉『一球入魂』
彼氏イナイ歴：4年
チャームポイント：天性の打撃センス
将来の夢：女性プロ野球選手になって
　　　　オールスター出場

きよこ基本技一覧表

立ち弱攻撃

3	6	6
2 1	6	6

ガード方向：上、下、空

攻撃値：5　気絶値：1
反動ベクトル：11.0
キャンセル：連打、中、強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：腹くらい
攻撃回数：攻撃1、相殺2

立ち中攻撃

5	6	9
3 2	6	9

ガード方向：上、下、空

攻撃値：10　気絶値：2
反動ベクトル：15.0
キャンセル：強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：頭食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺2

立ち強攻撃

5	2	5	16
3	4	5	16

ガード方向：上、下、空

攻撃値：15+15　気絶値：2+2
反動ベクトル：14.-10、10.-12/6.-16/2.-20
キャンセル：移動系、必殺、超必
:2段目の後半2フレームはキャンセル不可
ヒット効果：頭食らい、吹っ飛び　攻撃回数：攻撃2、相殺2

しゃがみ弱攻撃

3	4	5
3	5	5

ガード方向：下

攻撃値：5　気絶値：1
反動ベクトル：11.0
キャンセル：連打、中、強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：腹食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺1

しゃがみ中攻撃

4	4	12
2 2	4	12

ガード方向：下

攻撃値：10　気絶値：3
反動ベクトル：15.-8
キャンセル：強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：頭食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺2

しゃがみ強攻撃

6	20	13
3 3	20	13

ガード方向：下

攻撃値：20　気絶値：6
反動ベクトル：1.-15
キャンセル：移動系、必殺、超必
ヒット効果：転び
攻撃回数：攻撃1、相殺2

ジャンプ弱攻撃

5	28	10
5	28	10

ガード方向：上、空

攻撃値：5　気絶値：1
反動ベクトル：12.0
キャンセル：連打、強、必殺
ヒット効果：頭食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺1

ジャンプ強攻撃

8	11	11
5 3	11	11

ガード方向：上、空

攻撃値：15　気絶値：4
反動ベクトル：12.0
キャンセル：強、斜上ジャンプ
ヒット効果：頭くらい
攻撃回数：攻撃1、相殺2

J→＋強攻撃

4	12	14
4	12	14

ガード方向：上、下、空

攻撃値：7　気絶値：1
反動ベクトル：14.-14
キャンセル：必殺、斜上ジャンプ
ヒット効果：頭食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺1　ヒットウェイト：18

立ち→＋強攻撃

13	5	5	17
13	5	5	17

ガード方向：
1段目：上、空
2段目：上、下、空

攻撃値：12+12　気絶値：3+3
反動ベクトル：12.0、14.0
キャンセル：1段目　必殺、超必　2段目：不可
ヒット効果：腹食らい×2
攻撃回数：攻撃2、相殺2　ヒットウェイト：14、12

立ち強攻撃…大リーグソフトのカスに当てるとボールが息を吹き返して飛んでいく。当て方によっては面白い事（対戦攻略本文参照）になるので有効活用しよう。

しゃがみ強攻撃…清子のメインウェポン。バックダッシュにキャンセルをかけることによってスキをなくす事が可能。スライディングがガードされたらバックダッシュ、ヒットしていたらダッシュ攻撃や必殺技につなぐ、というヒット確認ができるようになれば君も一流の清子使いだ！

ジャンプ強攻撃…清子のみジャンプ強攻撃の後ジャンプで再びキャンセルが可能となっている。しかも空中で連打可能。清子さんだけ規格外です。

ジャンプ→＋強攻撃…ジャンプ強攻撃と同じく、ジャンプでのキャンセルと連打が可能な強攻撃。出るのが速い。
しゃがみガード可能であることに注意。

地上カウンター

12 | 2 | 21
8 | 4 | 2 | 21
6

ガード方向：上、下、空

攻撃判定が出るのが遅い上に前に無敵時間が切れる。
しかし、当てて浮かせた後は相手の重量に関係なくスライディングなどで拾う事が出来るので、相手のだし切りの攻撃を返したり、気絶時の連続技等に。

攻撃値：20　気絶値：3
反動ベクトル：2.-22、4.-20
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：ダウン
投げられ無敵：10 フレーム（時間無敵）
攻撃回数：攻撃 1、相殺 2
ヒットウェイト：12

空中カウンター

4 | 2 | 2 | 2 | 6 | 着地まで
4 | 6 | 6 | 着地まで
6

ガード方向：上、下、空

そこそこに発生が速く、攻撃判定出現まで無敵が続いている。
空中でのガードキャンセルや空中投げの回避に使ってみよう。

攻撃値：12/15+15　気絶値：2/4+4/1
反動ベクトル：0.-12/16.-10、18.-8/16.8
キャンセル：キャンセル不可　ヒットウェイト：12、6
ヒット効果：ダウン、下方向叩き付け　攻撃回数：攻撃 2、相殺 2
※(5 フレーム～10 フレームまでの攻撃判定はどちらか片方のみ当たる)

ダッシュ弱攻撃

2 | 2 | 2 | 5 | 14
2 | 3 | 1 | 5 | 14

ガード方向：上、下、空

攻撃の発生が意外と速い。
相手をダウンさせずに攻めを続けたいひと向けの技。
ヒット後はわずかながら清子有利。

攻撃値：12+12　気絶値：2+2
反動ベクトル：0.-12、18.0
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：ダウン、頭食らい
攻撃回数：攻撃 2、相殺 2　ヒットウェイト：12、14

ダッシュ強攻撃

1 | 2 | 2 | 5 | 2 | 13
1 | 4 | 5 | 2 | 13

ガード方向：上、下、空

低空で叩き付けになるので受け身が取りにくい。
スライディングにキャンセルをかけて出すと効果的。
叩き付けのダメージも合わせたらかなりのダメージになる。

攻撃値：12+15+15　気絶値：2+4+1
反動ベクトル：0.-12、16.-10/18.-8、16.18
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：ダウン、ダウン / 下方向叩き付け、下方向叩き付け
攻撃回数：攻撃 3、相殺 3　ヒットウェイト：12 × 3

通常ダッシュ

40 （相殺判定）
6 （無敵時間）※投げられ無敵は時間制で 4 フレーム

特殊ダッシュ（弱）

8 （相殺判定）

※ここからダッシュ弱のタイムチャートに接続する。

特殊ダッシュ（強）

10 （相殺判定）

※ここからダッシュ強のタイムチャートにに接続する。

地上投げ

相手の近くで
→ OR ← ＋ ○ボタン

攻撃値：10+15　気絶値：0　投げ抜け：4 フレーム
投げ間合い：中心から前 38、後 2（ドット）

空中投げ

ジャンプ中相手の近くで
→ OR ← ＋ ○ボタン

攻撃値：10+15　気絶値：0　投げ抜け：4 フレーム
投げ間合い：中心から前 36、後 34、上 52、下 -8（ドット）

バックダッシュ

15 | 4

※発生から着地まで完全無敵

攻撃避け

34
（動作中投げ以外に対して無敵）

※避け動作終了まで行動不可

コマンド避け（ガードモーション中に→＋×or○）には発生後 16 フレームの投げられ時間無敵が付加される。

必殺技
大リーグソフトボール8号
⬇⬊➡＋×or○

スピードが速く、相殺判定を２回持つので相殺しにくい。
相手に当った後の攻撃判定の無くなったボールを立ち強攻撃で相殺すると息を吹き返してまた攻撃判定を持つようになる。
飛び道具なのに発射までに攻撃、相殺判定と無敵時間まである特殊な技。

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	10+15 ボール：15×2	3+4 ボール：4×2	-2.-10、-2.-12 ボール：16.0×2	吹っ飛び×2 ボール：頭食らい×2	上、下、空	0
強	同上					

0/60　20　40　60　80

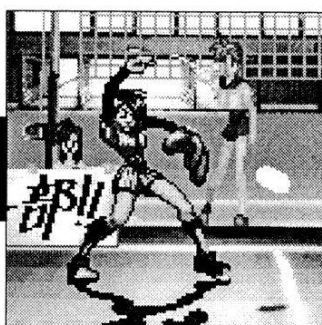
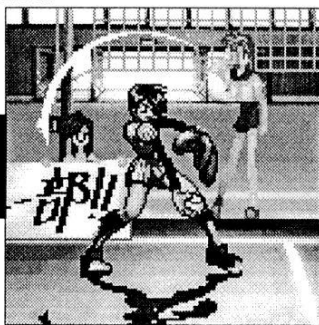
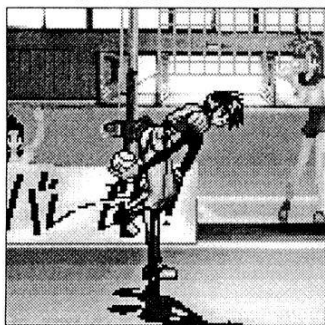
▼ボール発射

弱
7 | 2 | 2 | 5 | 22 （攻撃回数　本体：2　ボール:2）
7 | 2 | 2 | 5 | 22 （相殺回数　本体：2　ボール:2）
5 | 1 （白部分は打撃に対してのみ無敵）

▼ボール発射

強
7 | 2 | 2 | 5 | 22 （攻撃回数　本体：2　ボール:2）
7 | 2 | 2 | 5 | 22 （相殺回数　本体：2　ボール:2）
5 （打撃に対してのみ無敵）

※ボールの攻撃、相殺判定の出現は発射と同時。

※ボールは２回の攻撃判定を持つが、実戦では１ヒットの事が多い。

必殺技
真・通天閣打法
⬇⬇＋×or○

高いダメージが魅力の技。
実は飛び道具扱いで、弱は２つ、強は３つの衝撃波を発生させる。
無敵時間も一応あるが、衝撃波がでる前に切れてしまうので乱戦での使用は控えたいところ。
連続技や倒れた相手への追い討ちに。

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	17×2	2×2	3.-12×2	（ダウン／頭くらい）×2	上、下、空	0
強	17×3	2×3	3.-12×3	（ダウン／頭くらい）×3	上、下、空	0

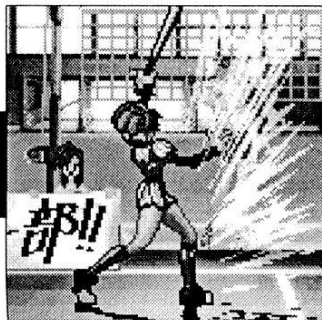
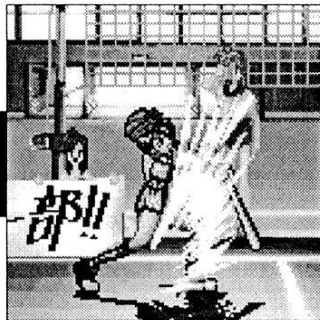
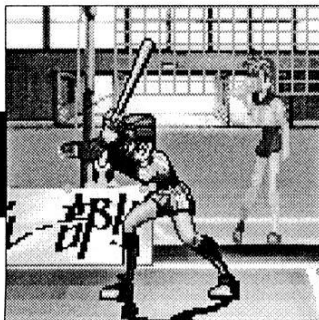
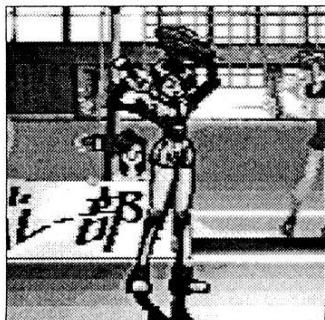
0/60　20　40　60　80

弱
9 | 2 | 24 （攻撃、相殺判定各2）
3
↑↑衝撃波発生（計２回）

強
↓
12 | 2 | 1 | 25 （攻撃、相殺判定各3）
3
↑↑　衝撃波発生（計３回）

※衝撃波の攻撃、相殺判定の出現は発生と同時。

4 | 4
衝撃波のタイムチャート（攻撃、相殺共に同じ）

必殺技

ゲッツーストライカー

↓↙← + × or ○

攻撃発生が速く、無敵時間も2段目が出るまで続くのでガードキャンセルに大活躍。前進距離もかなりあるのでちょっとくらい間合いが離れたところでガードキャンセルしてもちゃんとヒットしてくれる。
清子の守備の要になる技。

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	12+0 +10+12+15	3+0+3+2+3	14.0、2.-24、2.-18、16.12 × 2	頭食らい、吹っ飛び× 2、下方向叩き付け、吹っ飛び(燃焼赤)	上、下、空	12 × 5
強	同上					

0/60　20　40　60　80

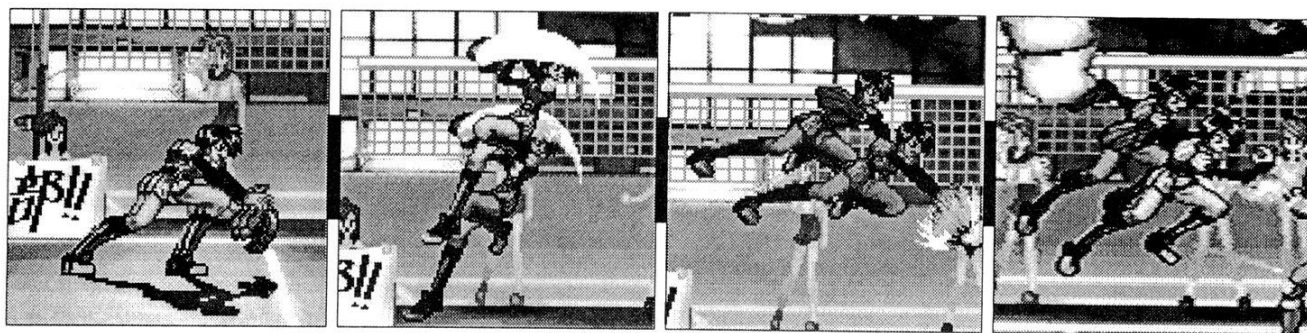
弱

4	3	2	頂点まで +8	14		6	6	着地まで + 着地後 5	(攻撃回数 5)
4	3	2	頂点まで +8	12	2	6	6	着地まで + 着地後 5	(相殺回数 6)

7 | 2 (白部分は打撃に対してのみ無敵)

強

4	2	2	頂点まで +8	14		6	6	着地まで + 着地後 5	(攻撃回数 5)
4	2	2	頂点まで +8	14	2	6	6	着地まで + 着地後 5	(相殺回数 6)

2 | 6 (白部分は打撃に対してのみ無敵)

必殺技

空中ゲッツーストライカー

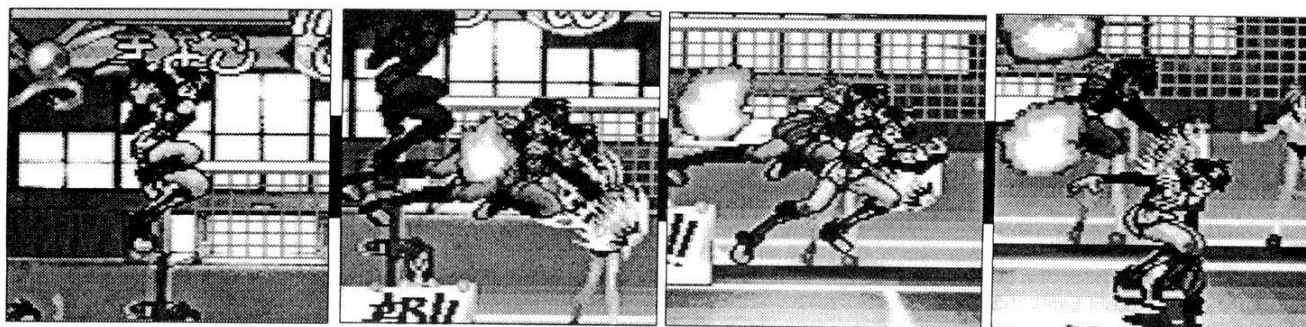
空中で ↓↙← + × or ○

特にこれと言った使い道がなく、どちらかというと趣味の技。
弱強で少し軌道が異なる。
たまにはどうですか？

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	12+15	2+3	16.12 × 2	下方向叩き付け、吹っ飛び（燃焼赤）	上、下、空	12
強	同上					

0/60　20　40　60　80

6		6	6	着地まで + 着地後 5	(攻撃回数 2)
4	2	6	6	着地まで + 着地後 5	(相殺回数 3)

※タイムチャートは弱強共に同じ

超必殺技

イリュージョン・アウト

⬇ ⬊ ➡ + □ or × + ○

清子の最終奥義。
出始めのバックステップ中でも相手は動けるのでただ出してもなかなかヒットさせられない。相手のスキの大きな行動に合わせる形で狙ってみよう。スライディングから連続技にすることもできる。
とてつもなく大きいダメージが魅力的。

攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
10/5+15+45	3/1+1+3	10.0/0.0、0.-28 16.18	腹食らい、ダウン 下方向叩き付け	1段目：上、空/上、下、空 2段目：上、下、空 3段目：上	10/5、5、18

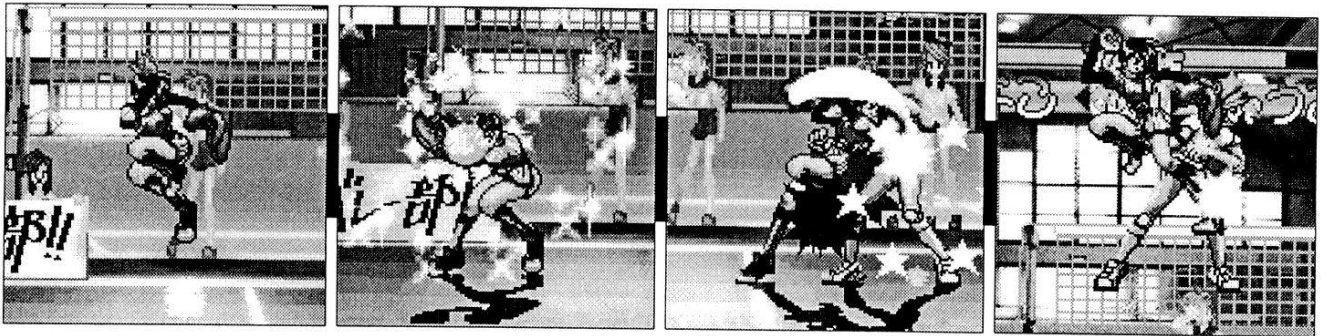
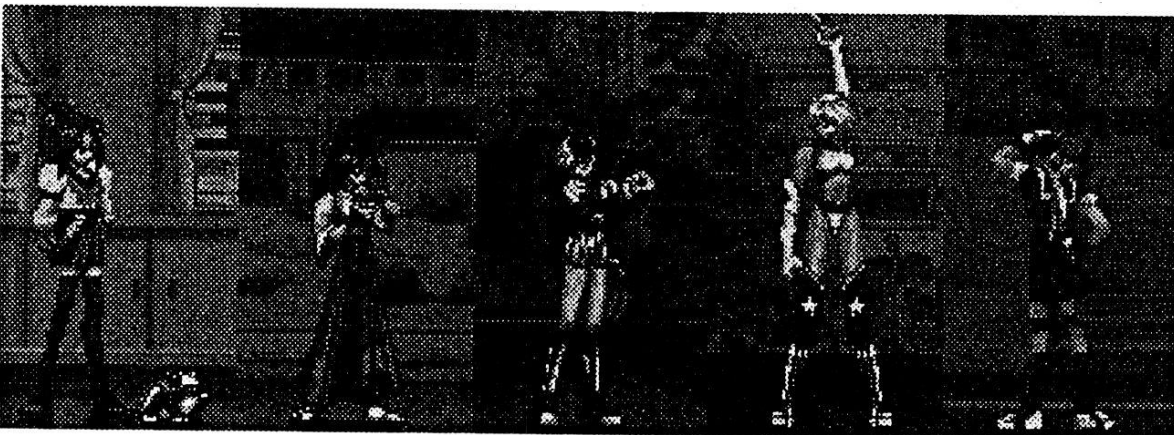
0/60　20　40　60

▼バックステップ終了

1.2段目						
	15	6	114	4	16	(攻撃回数2)
	15	6	114	4	16	(相殺回数2)
	21					

※2段目が相手に接触すると3段目に移行する

▲暗転開始はコマンド完成から15フレーム後。16～23フレームまで相手行動不能。

3段目			
	12	12	着地まで+着地後5
	12	12	着地まで+着地後5

おまけの勝ちポーズ一覧

キャシイ・ワイルド

Cathy Wild

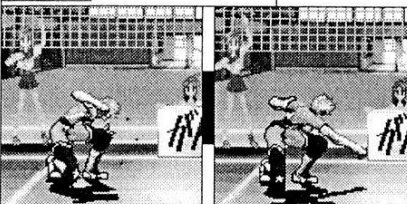
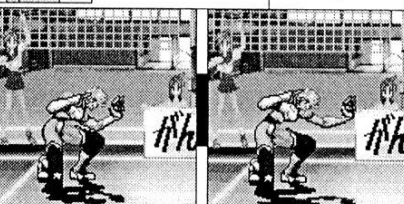
3年C組　出席番号8番
2月20日生　魚座　B型
所属：プロレス同好会
身長：176cm　体重：56kg
BWH：89/60/87

好きな物：カラオケ
嫌いな物：正座
好きな教科：国語
嫌いな教科：歴史
好きな言葉『イッチバーン！』
彼氏イナイ歴：婚約者あり
チャームポイント：バスト
将来の夢：WWWA王者

きゃしい基本技一覧表

立ち弱攻撃

5	5	8
5	5	8

ガード方向：上、下、空

攻撃値：5　気絶値：1
反動ベクトル：11.-10
キャンセル：連打、中、強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：腹くらい
攻撃回数：攻撃1、相殺1

立ち中攻撃

5	2	7	11
5	2	7	11

ガード方向：上、下、空

攻撃値：5+12　気絶値：1+2
反動ベクトル：11.-10、15.0
キャンセル：強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：腹食らい、頭食らい
攻撃回数：攻撃2、相殺2　ヒットウェイト：10、12

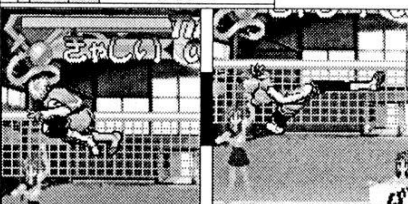
立ち強攻撃

5	2	4	19
4	3	4	19

ガード方向：上、下、空

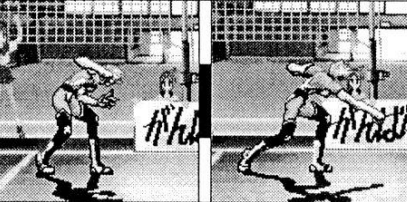
攻撃値：17+17　気絶値：4+4
反動ベクトル：8.-10、14.-14
キャンセル：移動系、必殺、超必
ヒット効果：吹っ飛び、頭食らい
攻撃回数：攻撃2、相殺2　ヒットウェイト：12×2

しゃがみ弱攻撃

4	4	6
22	4	6

ガード方向：下

攻撃値：5　気絶値：2
反動ベクトル：11.-8
キャンセル：連打、中、強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：頭食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺2

しゃがみ中攻撃

4	8	6
13	8	6

ガード方向：下

攻撃値：12　気絶値：1
反動ベクトル：13.-8
キャンセル：強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：頭食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺2

しゃがみ強攻撃

5	7	22
5	7	22

ガード方向：下

攻撃値：25　気絶値：5
反動ベクトル：4.-12
キャンセル：移動系、必殺、超必
ヒット効果：転び
攻撃回数：攻撃1、相殺1

ジャンプ弱攻撃

5	30	11
5	30	11

ガード方向：上、空

攻撃値：7　気絶値：1
反動ベクトル：12.0
キャンセル：連打、中、強
ヒット効果：腹食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺1

ジャンプ中攻撃

2	12	8
2	12	8

ガード方向：上、空

攻撃値：10　気絶値：3
反動ベクトル：12.0
キャンセル：強
ヒット効果：吹っ飛び
攻撃回数：攻撃1、相殺1

ジャンプ強攻撃

5	7	6	着地まで
32	7	6	着地まで

ガード方向：上、空

攻撃値：20+20　気絶値：5+5
反動ベクトル：12.-10×2
キャンセル：不可
ヒット効果：頭食らい×2
攻撃回数：攻撃2、相殺3　ヒットウェイト：12×2

立ち➡＋強攻撃

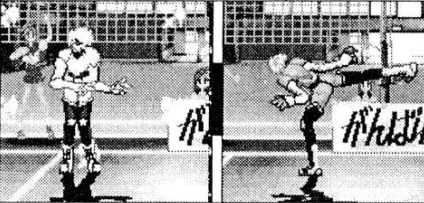
10	5	22
8	25	22

ガード方向：上、空

攻撃値：20　気絶値：3
反動ベクトル：12.-10
キャンセル：不可
ヒット効果：ダウン
攻撃回数：攻撃1、相殺2

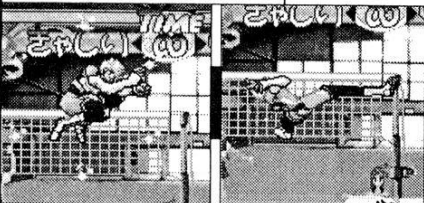
立ち強攻撃…実は出始めの3フレームに無敵時間がある(打撃のみ)。判定が強く、置くようにして相手の行動を潰せる。じわじわと行きたい時に。

しゃがみ中攻撃…リーチはそれほど無いが、判定が強く、置くように使うと相手の様々な行動を潰す事ができる。
VS竜子などで重宝する技。

しゃがみ強攻撃…リーチがあり、ヒットしたら超ダメージのダッシュ攻撃につないでいく。

ジャンプ攻撃…キャシイは地上と同じように空中でも通常技のキャンセルが出来る。強い上に魅せる連続技もできるなんて申し訳ないくらい良いキャラですよね。

→＋強攻撃…キャンセル不可でしかも当った後は相手が吹っ飛んでしまうためそれほど実戦では使われない。
しかし、発生は各キャラの中段技の中でもトップクラスである。単発でのダメージは結構あるので相手の体力が少ない時に1発決めてみますか？

地上カウンター

10	4	22
7	3 4	22
6		

ガード方向：上、下、空

攻撃の発生が遅く、無敵時間も攻撃の発生より先に切れる。出きってしまえば判定は強い。
あまり無理して使っていくこともないという感じの技。

攻撃値：22　気絶値：5
反動ベクトル：10.-18
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：吹っ飛び
攻撃回数：攻撃 1、相殺 2
投げられ無敵：10 フレーム（時間無敵）
ヒットウェイト：12

空中カウンター

6	9	6	着地まで
5 1	9	6	着地まで
5			

ガード方向：上、空

相手の空中投げ回避や空中連続技に使ってみましょう。この空中カウンターの叩き付けは受け身が取りにくいような気がします。
あくまでも気のせいなんですけどね。

攻撃値：20+20　気絶値：3+5
反動ベクトル：2.18、12.-10
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：下方向叩き付け、頭食らい
攻撃回数：攻撃 2、相殺 3　ヒットウェイト：14、12

ダッシュ弱攻撃

2 2	5	13
2 2	5	13

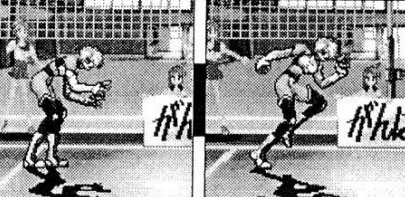
ガード方向：上、下、空

必殺技並みの攻撃力を誇る殺人技。
しゃがみ強→ダッシュ弱→ダッシュ強という簡単な連続技でもとんでもないダメージの連続技になります。攻撃の発生も速く、至れり尽せり。

攻撃値：20+25　気絶値：1+3
反動ベクトル：0.-16、2.-20
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：ダウン
攻撃回数：攻撃 2、相殺 3　ヒットウェイト：12 × 2

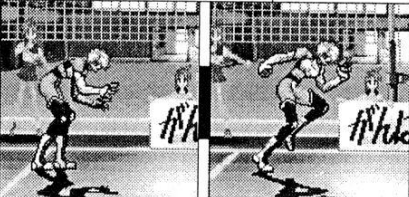
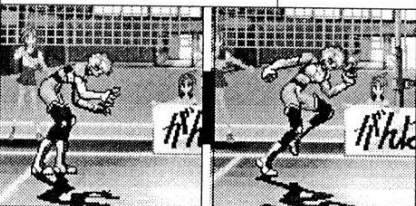
ダッシュ強攻撃

3	6	14
1 2	6	14

ガード方向：上、下、空

規格外の超絶ダメージを誇る打撃投げ。単発技のダメージとしては最大クラス。
この技のせいで何でも無い簡単な連続技が恐怖の殺人技と化す。
まさに公開殺人。
イイんですか？校長。

攻撃値：25+35　気絶値：3+5
反動ベクトル：2.-20（2 段目は投げ技）
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：ダウン、投げ
攻撃回数：攻撃 1、相殺 2　ヒットウェイト：12

通常ダッシュ

5 | 15 | 8 （相殺判定）
6 （無敵時間）※投げられ無敵は時間制で 4 フレーム

特殊ダッシュ（弱）

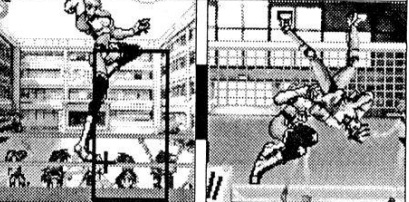
※ここからダッシュ弱のタイムチャートに接続する。

3 | 4 （相殺判定）
1 （無敵時間）

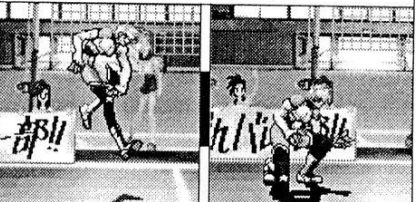
特殊ダッシュ（強）

※ここからダッシュ強のタイムチャートにに接続する。

3 | 5 （相殺判定）
2 （無敵時間）

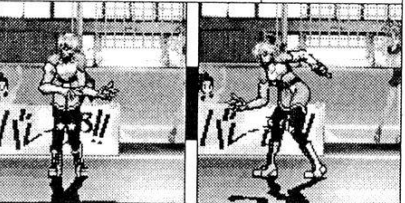
地上投げ

相手の近くで
→ OR ← ＋〇ボタン

攻撃値：22　気絶値：5　投げ抜け：2 フレーム
投げ間合い：中心から前 56、後 40（ドット）

空中投げ

ジャンプ中相手の近くで
→ OR ← ＋〇ボタン

攻撃値：22　気絶値：5　投げ抜け：2 フレーム
投げ間合い：中心から前 40、後 8、上 70、下 24（ドット）

バックダッシュ

19 | 4

※発生から着地まで完全無敵

攻撃避け

※モーションの後半 13 フレームは全ての行動でキャンセル可能。

20 | 13
（動作中投げ以外に対して無敵）

コマンド避け（ガードモーション中に→＋×or〇）には発生後 16 フレームの投げられ時間無敵が付加される。

必殺技
キャシー・ラリアット
⬇⬇＋×or○

ダメージが大きく、弱なら攻撃判定が発生した後も、無敵が持続するためガードキャンセルに適している。ラッシュをかけられた時の切り札。
連続技に組み込むのならダッシュ強の方がダメージが上なのでディフェンシブな使い方がメイン。

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	25+12+12	1×3	2.-12、18.0×2	ダウン、頭くらい×2	上、下、空	5
強	同上					

0/60　20　40　60　80

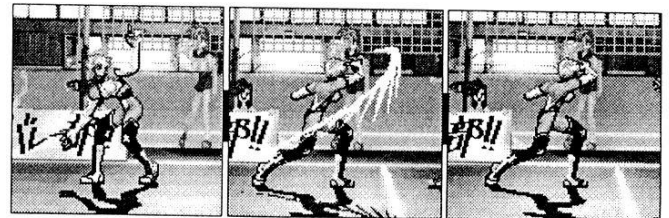
弱

6	2	2	2	24	(攻撃回数 3)
6	2	2	2	24	(相殺回数 3)
6	2	(白部分は打撃に対してのみ無敵)			

強

4	2	2	2	24	(攻撃回数 3)
4	2	2	2	24	(相殺回数 3)
2	2	(白部分は打撃に対してのみ無敵)			

必殺技
ダッシュニー（弱）
⬇↘➡＋×の後×or○連打

ちょっとした趣味技。
攻撃の発生は速いので連続技に組み込む事が出来る。ボタンを連打すれば投げ技に変化するが、攻撃がヒットするまでに連打コマンドを成立させる必要があるため、相当な連打力を必要とする。

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果（投げ部分）	ガード方向	ヒットウェイト
連打コマンド成立時	0+15（つかみの瞬間）+叩き付けダメージ	0+1（1はつかみの瞬間）	－	腹くらい、（下叩き付け）	上、下、空	12、－
連打コマンド失敗時	0+20	0+1	－	腹食らい、(吹っ飛び)	上、下、空	12、14

※掴みの瞬間に加算されるダメージ、気絶値はヒット数に含まれない

0/60　20　40　60　80

10	8	18	(攻撃回数 1)
10	8	18	(相殺回数 1)
4	(打撃に対してのみ無敵)		

※打撃がヒットすると投げに移行する。
連打（9回入力）の受付は攻撃がヒットするまで。

※連打コマンド成立時には投げ技に移行する。(写真右)

必殺技
ダッシュニー（強）
⬇↘➡＋×or○の後×or○連打

弱と同じく趣味技に近いが、与える気絶値が高い。
出が遅く、打撃からでは連続技に組み込め無いが、トリプルヘッドバッドからなら連続技になる。連打コマンドが成立すると相手に硬直を与えることができ、さらに追い討ちが可能。

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果(投げ部分)	ガード方向	ヒットウェイト
連打コマンド成立時	0+12（掴みの瞬間）+12	0+3（掴みの瞬間）+7	－	腹くらい、(硬直のけぞり)	上、下、空	14
連打コマンド失敗時	0+20	0+1	－	腹くらい、(吹っ飛び)	上、下、空	14

※掴みの瞬間に加算されるダメージ、気絶値はヒット数に含まれない

0/60　20　40　60

17	6	22	(攻撃回数 1)
17	6	22	(攻撃回数 1)
12	(打撃に対してのみ無敵)		

※打撃がヒットすると投げに移行する。
連打（9回入力）の受付は攻撃がヒットするまで。
連打成功時の投げは相手を投げた後26フレーム後にキャシイ行動可能。
与える硬直時間はヒット数が多い程短くなる。
連打の受け付けは攻撃がヒットするまで。

連打コマンド成立時には投げ技に移行する。
▼連打が成立しなかった時のアニメは弱と同じ。

必殺技
ショルダークラッシュ
⬇⬋⬅＋×

与えるダメージが高く、しかも浮いた相手に追い討ち可能。
移動投げなので打撃に潰されやすいが、間合いが近い場合は無敵時間で攻撃をすり抜けて掴む事もできる。
トリプルヘッドバッドより移動距離が少なく、はずした時のリスクは若干低い。

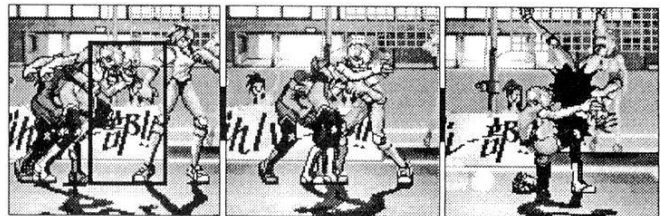
攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
12（掴みの瞬間） +25	7	–	ダウン	投げ技	–

0/60　20　40　60　80

8	14	18
8	14	18
8	（打撃に対してのみ無敵）	

▲9フレーム目から22フレームまで投げ判定持続。
※9フレーム目から22フレームまで投げ判定が出続ける。
投げ間合いはキャシイの中心から前方8～56ドット

必殺技
トリプルヘッドバッド
⬇⬋⬅＋〇＋× or 〇連打

キャシイの代名詞とも言われる技。
掴んだ後に頭突きを1～3発入れて相手を硬直させる恐怖の技。
実際は3発入れるより1発で止めてダメージの高い技を当てていった方がダメージ効率がいいですよ。

攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
12（掴みの瞬間） +15×3	3×3	–	硬直のけぞり	投げ技	–

※掴んで1発目の頭突きが入るまでにボタンを連打（9回入力）することにより3回頭突きに変化する。

0/60　20　40　60　80

8	16	18
8	16	18
8	（打撃に対してのみ無敵）	

▲9フレーム目から24フレームまで投げ判定持続。
※投げ間合いはキャシイの中心から前方8～56ドット

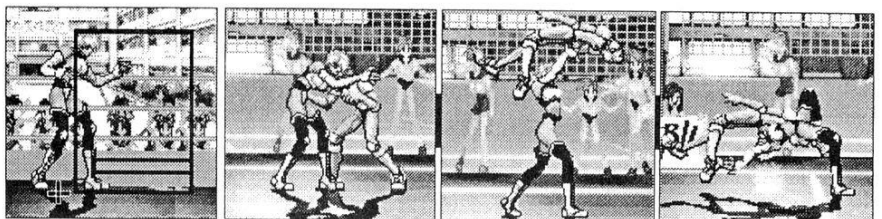
必殺技
ノーザンライトボム
➡⬇⬊＋× or 〇

あすか120％中で唯一の移動しないコマンド投げ。
投げ間合いはゲーム中最高を誇る。
弱は気絶値、強はダメージが高い。
ゲームの性質上あまり狙う機会が無いのですが、ダッシュからいきなり掴んだりできるので攻めの選択肢の一つとして使えるようになっておいて損はないでしょう。

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	25+叩き付けダメージ	4	–	下叩き付け	投げ技	–
強	40+叩き付けダメージ	0				

※ダメージは掴んだ瞬間に発生し、コンボ補正がかからない。

地上投げ間合い
キャシイの中心から前8ドット～72ドットの間

対空投げ間合い
横幅20～60ドットの間
上方12～16ドットの間

超必殺技

いてこましスペシャル

⬇⬇＋□ or ×＋○

嫌になるほど頭突きを叩き込んだ後に様々な投げを決めて蹴り飛ばすという殺人技。
暗転後に相手に与える硬直のため、暗転を見てからの回避は不可能。空中ガードも出来ないので、対空技としての性能は最強クラス。

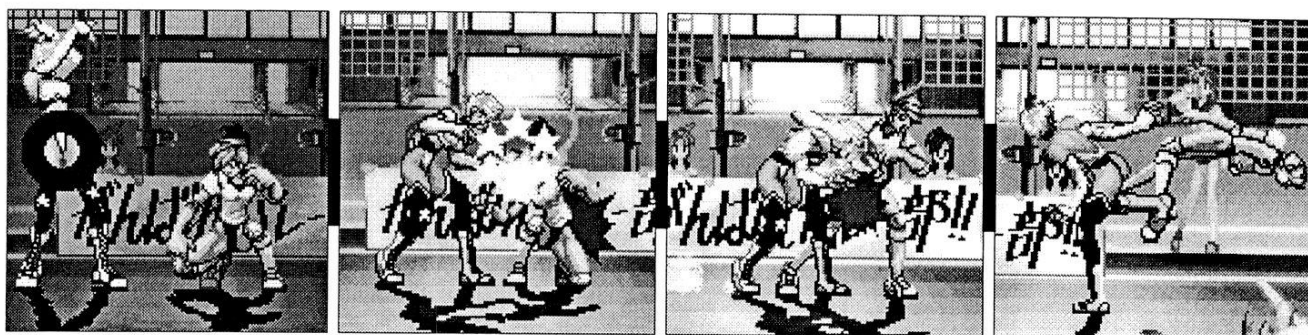
攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
20+15 × 8+25 × 2+22	2+0 × 8+5+3+5	ラストの蹴り 10.-18	ダウン	上	−

0/60　20　40　60　80

8	111	30	（攻撃回数 1+11）
8	111	30	（攻撃回数 1）

4　4　（後半 4 フレームは打撃に対してのみ無敵）

▲暗転開始はコマンド完成から 4 フレーム後。5～12 フレームまで相手行動不能。

※相殺が起こった時は前方 80 ドット、上方 8～40 ドット内に相手がいれば発動する。

おまけの負けポーズ一覧

川崎忍

Shinobu Kawasaki

2年F組　出席番号9番
4月4日生　牡羊座　B型

身長：149cm　体重：48kg

BWH：75/51/79

好きな物：ガッツが感じられるもの
嫌いな物：ガッツが感じられないもの
好きな教科：お弁当
嫌いな教科：算数
好きな言葉『疾風怒濤』
彼氏イナイ歴：言わない
チャームポイント：一撃必殺のパンチカ
将来の夢：日本統一

しのぶ基本技一覧表

立ち弱攻撃

ガード方向：上、下、空

4	5	5
22	5	5

攻撃値：7　気絶値：1
反動ベクトル：9.0
キャンセル：連打、中、強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：頭くらい
攻撃回数：攻撃1、相殺2

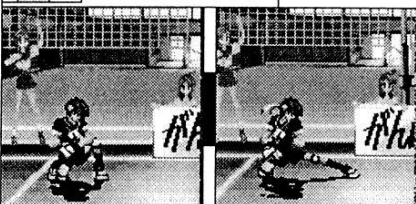
立ち中攻撃

ガード方向：上、下、空

2	10	12
2	10	12

攻撃値：15/12　気絶値：3/1
反動ベクトル：16.0/15.0
キャンセル：強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：腹食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺1

立ち強攻撃

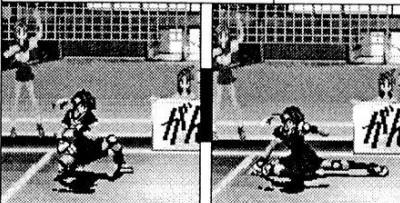
ガード方向：上、下、空

3	7	14
3	7	14

攻撃値：20/15　気絶値：4/2
反動ベクトル：16.0/17.0
キャンセル：移動系、必殺、超必
ヒット効果：頭食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺1

しゃがみ弱攻撃

ガード方向：下

3	6	6
3	6	6

攻撃値：5　気絶値：1
反動ベクトル：10.0
キャンセル：連打、中、強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：頭食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺1

しゃがみ中攻撃

ガード方向：下

4	6	8
22	6	8

攻撃値：15　気絶値：3
反動ベクトル：14.0
キャンセル：強、移動系、必殺、超必
ヒット効果：頭食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺2

しゃがみ強攻撃

ガード方向：下

4	6	24
22	6	24

攻撃値：25　気絶値：5
反動ベクトル：3.-11
キャンセル：移動系、必殺、超必
ヒット効果：転び
攻撃回数：攻撃1、相殺2

ジャンプ弱攻撃

ガード方向：上、空

4	着地まで
4	着地まで

攻撃値：7　気絶値：1
反動ベクトル：12.0
キャンセル：連打、中、強
ヒット効果：腹食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺1

ジャンプ中攻撃

ガード方向：上、空

3	5	12	12
3	5	12	12

攻撃値：12+7　気絶値：2+5
反動ベクトル：6.-14×2
キャンセル：強
ヒット効果：吹っ飛び×2
攻撃回数：攻撃2、相殺2

ジャンプ強攻撃

ガード方向：上、空

7	11	11
7	11	11

攻撃値：20　気絶値：4
反動ベクトル：12.0
キャンセル：カウンター、必殺
ヒット効果：腹食らい
攻撃回数：攻撃1、相殺1

立ち→＋強攻撃

ガード方向：上、空

12	7	4	7
12	7	4	7

攻撃値：17+15　気絶値：3/2+2
反動ベクトル：17.0/16.0、14.0
キャンセル：１段目　移動系、必殺、超必
２段目：キャンセル不可　攻撃回数：攻撃2、相殺2
ヒット効果：頭食らい／腹食らい、腹食らい

立ち弱攻撃…しゃがまれると空振りしそうにみえて意外と下にも判定がある。

しゃがみ強…忍の通常技の中でトップクラスの破壊力を持ち、リーチも長い。

ジャンプ中攻撃…発生が早く、斜め上方向への判定が大きいので浮かせた相手を拾うのに使える。

ジャンプ強攻撃…キャンセルで空中カウンターが出せる。多彩な空中コンボに。

→＋強攻撃…忍の命とも言うべき技。しゃがみガード不可なのでしゃがみ攻撃との２択で相手のガードを揺さぶれる。硬直が短いので２段目ヒット後でもしゃがみ強、少しダッシュしてしゃがみ中や超必殺技をつなげる事が可能。
忍は投げ技がほとんど役に立たないので攻める時は打撃で２択をかけながらどんどん押していこう。

地上カウンター

9	6	8	3	19
5 2 2	6	8	3	19
6				

ガード方向：上、下、空

クリーンヒットすれば相手を浮かせることができ、追い討ちが狙えるが、2段目のリーチが短いため空振りしてしまうことが多い。
相手がめり込んでいる時のガードキャンセルや、気絶させた時の空中コンボ始動にでも使ってみよう。

攻撃値：20+7　気絶値：1+4
反動ベクトル：2.-8、3.-28
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：頭食らい、ダウン　攻撃回数：攻撃2、相殺4
投げられ無敵：10フレーム（時間無敵）　ヒットウェイト：5、12

空中カウンター

7	10	着地まで
4 3	10	着地まで
4		

ガード方向：上、空

ジャンプ強攻撃からキャンセルで出して空中コンボに組み込んでいくのが主な使い道。
空対空のガードキャンセル技にも。
一気に忍の大好きな壁際に行けます。

攻撃値：22　気絶値：2
反動ベクトル：22.0
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：横方向叩き付け
攻撃回数：攻撃1、相殺2　ヒットウェイト：14

ダッシュ弱攻撃

1 3	6	9
1 3	6	9
1		

ガード方向：上、下、空

しゃがみ大→ダッシュ弱攻撃、のようにつないで相手を浮かせた後に空中コンボが狙える。
攻撃の発生が早く、スキも少なめなので、中間距離から急に出したりしても効果的。

攻撃値：10+12　気絶値：1+1
反動ベクトル：10.0、1.-17
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：頭食らい、吹っ飛び
攻撃回数：攻撃2、相殺2　ヒットウェイト：12×2

ダッシュ強攻撃

3	4	2	5	11
3	4	2	5	11
3				

ガード方向：上、下、空

相手を浮かせることが一応できるが、ダッシュ弱に比べて横に吹っ飛ばす距離が大きいのでその後が拾いにくくなる。
特に狙っていく事も無い技。

攻撃値：10+12+10　気絶値：1+1+3
反動ベクトル：10.0、1.-17、9.-17
キャンセル：キャンセル不可
ヒット効果：頭食らい、吹っ飛び×2
攻撃回数：攻撃3、相殺3　ヒットウェイト：12×3

通常ダッシュ

44（相殺判定）
6（無敵時間）※投げられ無敵は時間制で4フレーム

特殊ダッシュ（弱）

※ここからダッシュ弱のタイムチャートに接続する。

7（相殺判定）

特殊ダッシュ（強）

※ここからダッシュ強のタイムチャートにに接続する。

9（相殺判定）
2（無敵時間）

地上投げ

相手の近くで
➡ OR ⬅ ＋〇ボタン

攻撃値：0　気絶値：0　投げ抜け：5フレーム
投げ間合い：中心から前48、後16（ドット）

空中投げ

ジャンプ中相手の近くで
➡ OR ⬅ ＋〇ボタン

攻撃値：10　気絶値：7　投げ抜け：不可
投げ間合い：中心から前48、後16、上56、下8（ドット）

バックダッシュ

19	5

※発生から着地まで完全無敵

攻撃避け

※モーションの後半14フレームは全ての行動でキャンセル可能。

20	14

（動作中投げ以外に対して無敵）

コマンド避け（ガードモーション中に→＋×or〇）には発生後16フレームの投げられ時間無敵が付加される。

J ➡ ＋ 強攻撃

ガード方向
上、空

7	8	10
4 3	8	10

攻撃値：12　気絶値：3
反動ベクトル：2.-16
キャンセル：不可
ヒット効果：ダウン
攻撃回数：攻撃1、相殺2

必殺技

番長バズーカ

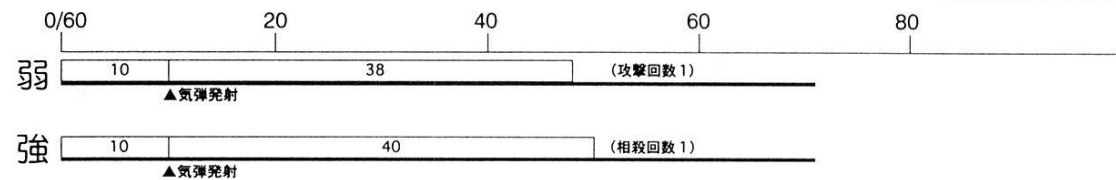
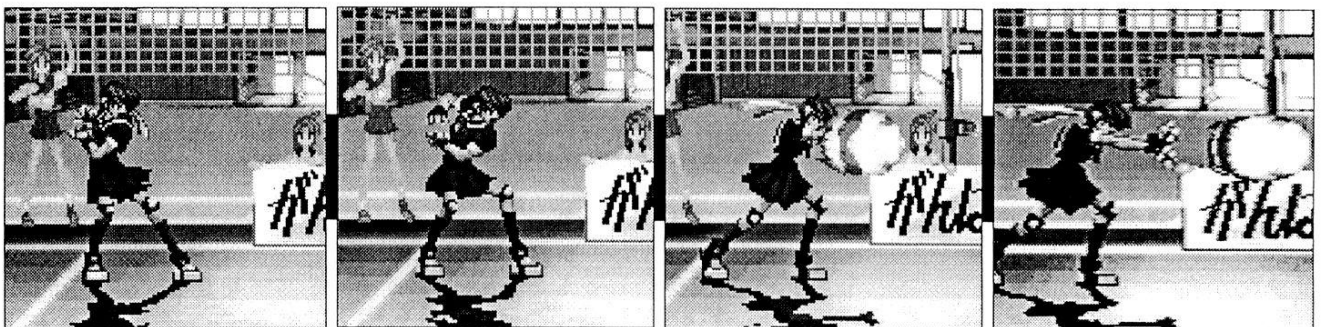
⬇ ⬊ ➡ + × or ○

忍版波動拳。
硬直が長めなので、画面端に追い詰めた状態だとヒットさせても反撃される事もある。
遠距離で牽制で出していく以外は使用を控えた方が良い。

	攻撃値	気絶値	ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	17	5	17.0	腹くらい	上、下、空	5
強	17	5	17.0	腹くらい	上、下、空	5

0/60　20　40　60　80

弱　10 ｜ 38　(攻撃回数 1)
▲気弾発射

強　10 ｜ 40　(相殺回数 1)
▲気弾発射

※気弾の攻撃、相殺判定出現は発射と同時。

必殺技

番長ダイナマイト

⬇ ⬇ + × or ○

高ダメージ高性能を誇る上昇対空技。
無敵時間も攻撃の発生まで持続する。
横方向への伸びがイマイチなので、ある程度距離がある時は注意。

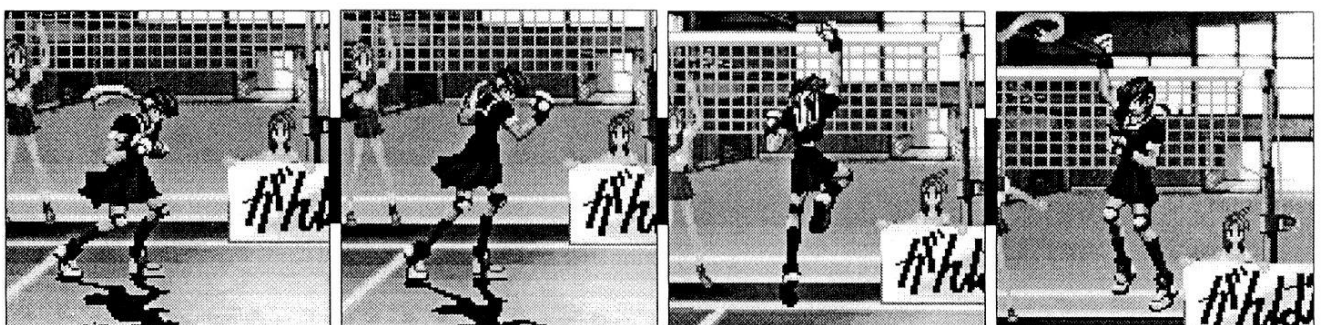
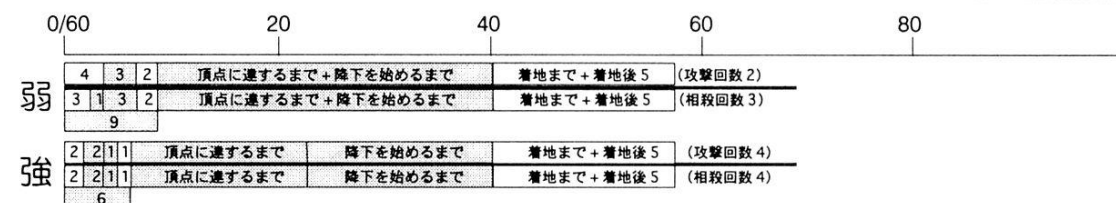
	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	20+10/7	3+1	4.-16、4.-17/2.-17	ダウン×2	1段目：上、下 2段目：上、下、空	14、10、10
強	20×2+10+7	1+3+1+1	10.-18、4.-16、4.-17、2.-17	腹くらい、 ダウン×3	1段目：上、下 2、3段目：上、下、空	14×2、10×2

0/60　20　40　60　80

弱
4 ｜ 3 ｜ 2 ｜ 頂点に達するまで＋降下を始めるまで ｜ 着地まで＋着地後 5　(攻撃回数 2)
3 ｜ 1 ｜ 3 ｜ 2 ｜ 頂点に達するまで＋降下を始めるまで ｜ 着地まで＋着地後 5　(相殺回数 3)
9

強
2 ｜ 2 ｜ 1 ｜ 1 ｜ 頂点に達するまで ｜ 降下を始めるまで ｜ 着地まで＋着地後 5　(攻撃回数 4)
2 ｜ 2 ｜ 1 ｜ 1 ｜ 頂点に達するまで ｜ 降下を始めるまで ｜ 着地まで＋着地後 5　(相殺回数 4)
6

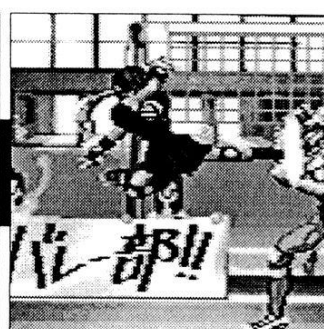
必殺技
番長トルネード

⬇ ⬋ ⬅ + × or ○

出かかりの膝部分の攻撃発生は早い。
弱で出した場合は強の番長ダイナマイトと発生時間は同じ。横への伸びも大きく、無敵時間もあるので相手の下段攻撃に合わせたりガードキャンセルに。
下段攻撃を連打されてもトルネードならお構い無しだ！

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	10×3	1×3	10.0、4.-15×2	頭食らい、吹っ飛び×2	上、下、空	12×3
強	10×4	1×4	10.0、4.-15×3	頭くらい、吹っ飛び×3	上、下、空	12×4

0/60　20　40　60　80

弱
2 | 2 | 3 | 6 | 4 | 9 | 着地まで＋着地後5 （攻撃回数3）
2 | 2 | 3 | 6 | 2 | 2 | 9 | 着地まで＋着地後5 （相殺回数5）
4

強
3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 着地まで＋着地後5 （攻撃回数4）
3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 3 | 2 | 4 | 着地まで＋着地後5 （相殺回数7）

必殺技
空中番長トルネード

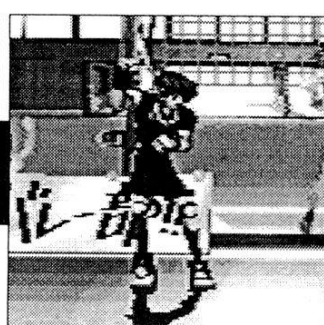
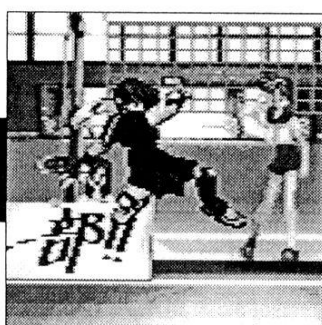
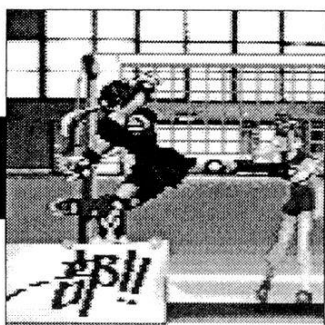
空中で ⬇ ⬋ ⬅ + × or ○

忍は壁が大好きなので空中コンボに組み込むのならジャンプカウンターの方が効率が良い。
まあ世の中効率だけでやってもつまらん時ってあるでしょう？
そんな技です。

	攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	10×2	1+1	4.-15×2	吹っ飛び×2	上、下、空	12×2
強	10×3	1×3	4.-15×3	吹っ飛び×3	上、下、空	12×3

0/60　20　40　60　80

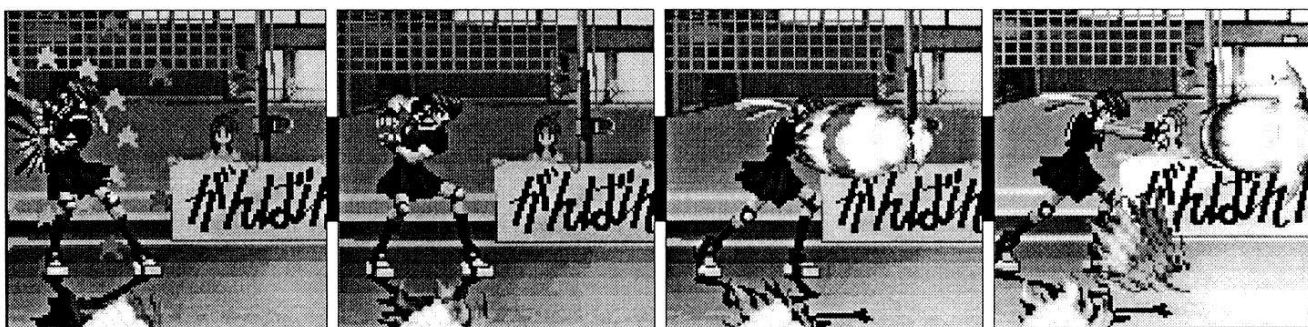
弱
3 | 6 | 4 | 9 | 着地まで＋着地後5 （攻撃回数2）
3 | 6 | 2 | 2 | 9 | 着地まで＋着地後5 （相殺回数4）

強
4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 着地まで＋着地後5 （攻撃回数3）
4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 3 | 2 | 4 | 着地まで＋着地後5 （相殺回数6）

超必殺技
必殺メガトンバズーカ

⬇⬊➡＋□ or ×＋○

忍版真空波動拳。
連続技に組み込むなら下のメガトンダイナマイトの方がダメージは高い。
相打ちになっても技は出るので、相打ちになった方が実は硬直が短くなる。起き上がりや画面端での連続技に。

攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
10×6	1×6	15.0×6	腹食らい（燃焼青）	上、下	4

▲コマンド完成の1フレーム後に暗転開始。2～9フレームまで相手行動不能。
※気弾の攻撃、相殺判定出現は発射と同時。

超必殺技
必殺メガトンダイナマイト

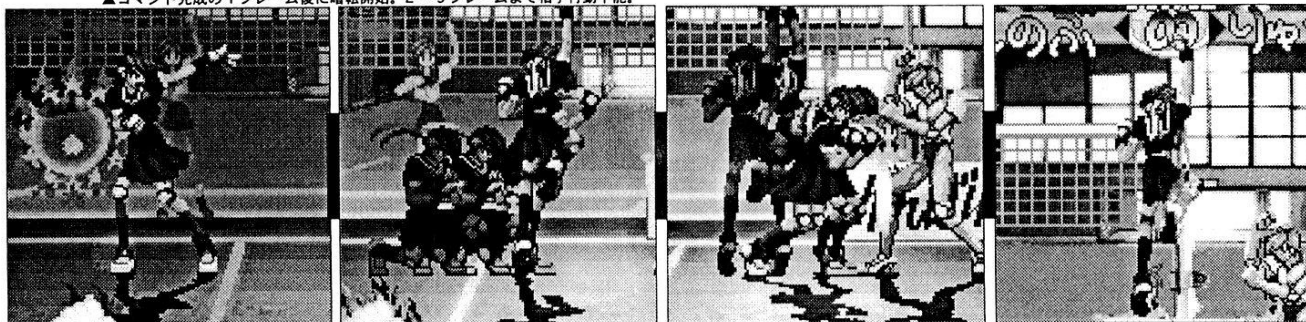
⬇⬇＋□ or ×＋○

忍の強さを支える超絶ダメージ技。
無敵時間は最初の1回転目まで続き、その間に大きく前進する。
連続技に組み込んでもよし、ガードキャンセルや起き上がりにも抜群の安定度を見せる。もちろんガードや避けをされると最大反撃確定。そりゃあたりまえ。

攻撃値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
(27+22+15×2)×2+15	1×9	省略	(頭食らい×2、ダウン×2)×2、ダウン	上、下（全段）	5×9

9	2	2	3	4	3	3	2	1	頂点まで	下降開始まで	着地まで＋着地後5	（攻撃回数9）
9	2	2	3	4	3	3	2	1	頂点まで	下降開始まで	着地まで＋着地後5	（相殺回数9）

21 ｜ 1 ｜ 白部分はは打撃に対してのみ無敵

▲コマンド完成の1フレーム後に暗転開始。2～9フレームまで相手行動不能。

あすかの歴史

＜２０世紀までの歴史＞

あすか１２０％（初代）（タウンズ、Ｘ６８ｋ）
＜１９９４年３・４月発売＞
マッドストーカーのシステムを改良して、誕生
　当時から、２段ジャンプ、相殺、コンボ、ジャンプキャンセル、受け技（空中ガード）、返し技（ＺＥＲＯカウンター）など多彩なシステムを搭載していました。
なお、Ｘ６８ｋ版は４月発売ですが、システムが微妙に変更されていたりします。

あすか１２０％エクセレント（タウンズ）
＜１９９４年１２月発売＞
ＡＶＧモード搭載、避け＆最終奥義追加など
パワーアップ、メディアもフロッピーから
ＣＤ－ＲＯＭになりました。
ＰＳ
Ｘ６８ｋのエクセレント仕様Ｖｅｒもあったようですが発売はされませんでした。（残念…）

あすか１２０％マキシマ＜ＰＣＥ＞
＜１９９５年７月発売＞
ついにコンシューマに移植されました。
キャラクターも６人から４人増えて１０人に
　飛鳥のライバル「豊田可莉奈」やいろいろと話題の「小和田奈々」も初登場しました。
久美のリボンカッターは必見です（マジ
ガードキャンセルも搭載されました。
ＰＣＥは旧タイプあすか（今までのあすか）の集大成的システムです。

あすか１２０％スペシャル＜ＰＳ＞
＜１９９６年３月発売＞
プレステもまだ、初期の頃に登場
隠しキャラに「川崎忍」を加えて計１１人に
　ダッシュ攻撃からダッシュが独立、ダッシュ攻撃キャンセルガードが廃止、セミオートガード＆空中ガード搭載、空中コンボ受付方法変更
弱＞中＞強のチェーンコンボが基本形式になり
受け技＆返し技はカウンター攻撃に変更

あすか１２０％スペシャルＶｅｒ２＜ＰＳ＞
＜１９９６年４月発売＞
本書で攻略しているゲームです。
ロード時間短縮＆バランス調整などなど素晴らしい出来に仕上がっています。
さすが３年以上もやり続けられるゲームです。
変更点の詳細は「Ｖｅｒ．２の見分け方」参照

あすか１２０％エクセレント＜ＰＳ＞
＜１９９７年５月発売＞
スペシャルから一年…
ＡＶＧモードの復活、バランス変更など
して登場しました。
空中連続技関係の強化や、声優の変更など
　見た目はスペシャルですが、内容はかなり違います。

あすか１２０％リミテッド＜ＳＳ＞
＜１９９７年９月発売＞
キャラクターパターンをがらっと変えて登場
キャラクターも隠しキャラの「扇ヶ谷鉄子」と「新堂源一郎」と計１３人になりました。
避けがなくなって、スーパージャンプを搭載
ガードキャンセルジャンプの廃止

あすか１２０％ファイナル＜ＰＳ＞
＜１９９９年５月発売＞
キャラパターンはリミテッドの流用ですが
システムはがらっと変わって登場。
隠しキャラ「古館伊知子」追加で計１４人に
変更になったシステムには賛否両論あり。

あすか１２０％リターン＜ＷＩＮ＞
＜１９９９年１０月発売＞
すいません…、このゲームはプレイしてません
話によると全キャラにゲージ３つ消費の潜在奥義があるとかないとか・・・

そして２１世紀へ…

二時限目

「あすか120%スペシャル システム基礎」

1. 基本＆応用操作説明

まず、このゲーム中での操作のうち、全キャラ共通の操作の一覧です（キャラ右向き時）。
各項目の詳しい解説については後ほど。
※表の色分けは読みやすくするためにしてあるだけで、特別意味はありません。

基本操作表

・基本操作

基本操作といっても、いきなりすべてが必要になるわけではありません。最初はできるものから少しずつ使っていくと良いでしょう。
とりあえずはここに書いてある技と必殺技・最終奥技があれば十分事足りると思います。応用操作はあくまでおまけのようなものです。多分。
マニュアル操作に慣れれば、マクロ操作の方も使ってみて下さい。ダッシュ／バックダッシュのマクロ操作は経験上あまり便利に使えた試しは無いのですが、それ以外のものはかなり便利。使わなければ損です。

マニュアル操作	マクロ操作	行動
×		弱攻撃
→＋×	△	中攻撃
○		強攻撃
→＋○		前強攻撃
↓＋×		しゃがみ弱攻撃
↘＋×	↓＋△	しゃがみ中攻撃
↓＋○		しゃがみ強攻撃
→→	R２＋→ｏｒR１	ダッシュ
←←	R２＋←	バックダッシュ
→→×ｏｒダッシュ中→＋×		ダッシュ弱攻撃
→→○ｏｒダッシュ中→＋○		ダッシュ強攻撃
×＋○	□	カウンター攻撃
←＋○ｏｒ→＋○		（間合い内なら）投げ
空中で←＋○ｏｒ→＋○		（間合い内なら）空中投げ
投げられ時←＋○ｏｒ→＋○		投げ抜け
上方向		ジャンプ
ジャンプ中上方向		二段ジャンプ
ガード中→＋×	R２	その場避け
ガード中→＋○		移動避け
空中吹っ飛び中→→ｏｒ←←（壁と逆方向に２回押し）	空中吹っ飛び中R１	壁受け身
空中吹っ飛び中↑↑		床受け身
空中吹っ飛び中○ｏｒ×		壁＆床受け身

応用操作表

・応用操作

基本操作が必須テクニックだというのとは逆に、応用操作についてはぱっと見「何に使うの？」というものが多く含まれています。が、実際ほとんどが必要に迫られて使われているものですので、実用性は十分です。
ダッシュ関係については、あまりの使い勝手の良さに基本操作に入れるかどうか迷ったのですが…。扱いが難しいので応用操作とさせてもらいました。

マニュアル操作	マクロ操作	行動
↓↘→○	R１＋→	強必殺技１
↓↓○	R１＋↓	強必殺技２
↓↙←○	R１＋←	強必殺技３
↓↑○	R１＋↑	強必殺技４
↓↘→×	R１＋→＋×	弱必殺技１
↓↓×	R１＋↓＋×	弱必殺技２
↓↙←×	R１＋←＋×	弱必殺技３
↓↑×	R１＋↑＋×	弱必殺技４
↓↘→□（×＋○）	R１＋→＋□	超必殺技１
↓↓□（×＋○）	R１＋↓＋□	超必殺技２
↓↙←□（×＋○）	R１＋←＋□	超必殺技３
→→×	↙ｏｒ↘＋R１＋×	ダッシュ弱攻撃
→→○	↙ｏｒ↘＋R１＋○	ダッシュ強攻撃
ダッシュ中↗		ダッシュジャンプ
ダッシュ中通常攻撃		ダッシュ通常攻撃
ダッシュ中→＋○	R１押しっぱなし→＋○	（間合い内なら）ダッシュ投げ
ダッシュ中←＋○	R１押しっぱなし←＋○	（間合い内なら）ダッシュ裏投げ

・マクロコマンドを使用する利点

・「しゃがみ弱→立ち中」これは普通なら「↓×→×」というコマンドになるのですが、これだとうっかり必殺技が出てしまうかもしれません。これを、「↓×ニューラル△」と入力することで暴発を防げます。

・「避け」をガード状態でない場面から出すにはR２で出す方法しかありません。

・「→・離し・→」コマンドを入れる隙すらないほど壁受け身が取りづらい状況でも、R１を使えば一瞬で受け身コマンドを入力することができます。入力タイミングが厳しいときはマクロの威力が発揮されます。

・マクロで出すダッシュ攻撃・必殺技には後述する「しゃがみガードキャンセル規制」がかかりません。

2．基本的な連続技

・**基本連続技の組み方**

あすか１２０％の楽しみの一つとして、自由に連続技を組むことができるというものがあります。ここではその中でも最もわかり易い「攻撃キャンセル」を使った連続技について書いてみます。(「攻撃キャンセル」とは、技を出した後の硬直モーションを別の技に繋ぐことで無くしてしまうことと考えて下さい。)

ちなみに、清子の空中連続技について分けてあるのは、特に変な現象が起こるからです。不思議不思議。

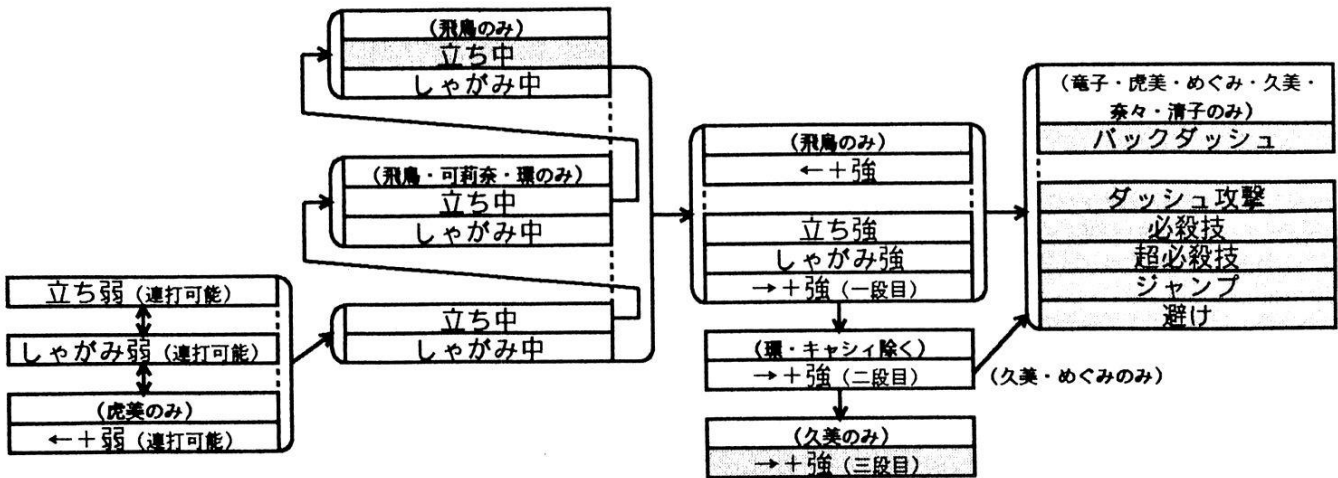
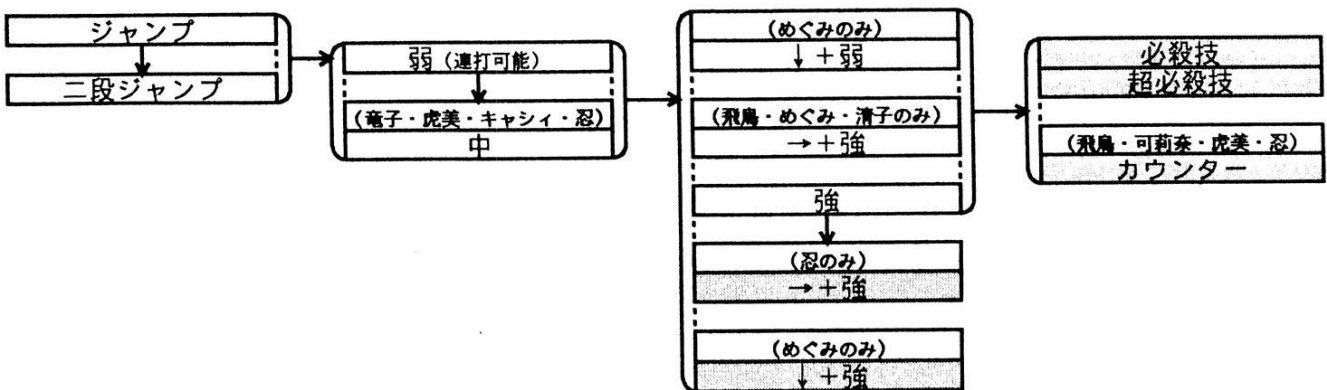
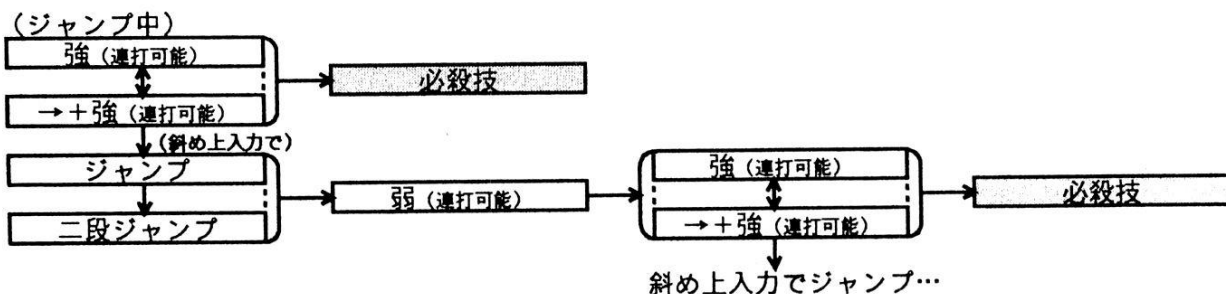
・**要は弱中強必殺技**

キャラによって特殊な技があったりするので複雑になっていますが、要はそういうことです。

ここでは弱攻撃から丁寧に繋ぐような流れを書いていますが、実際には何から始めても良いですし、左から右という流れさえ合っていれば「弱→超必殺技」のような連続技も可能です。弱攻撃などで下手に段数を多くしてしまうと後述するラッシュ補正がかかってしまってダメージ総量が減ってしまう事もあり、どう繋いでいくかは考えどころですね。

・**実際には…**

技の硬直にキャンセルがかかるというだけであって、確実に技が繋がるというわけではありません。リーチが短くて技が空振ってしまったり、特定のキャラには入らなかったりと、様々な状況があります。色々試して貴方好みの連続技を探してみて下さい。

・**地上での技キャンセル表**（色が付いている技は、出した後のキャンセル不可）

・**ジャンプした後の技キャンセル表**（色が付いている技は、出した後のキャンセル不可）

・**清子空中技キャンセル表**（色が付いている技は、出した後のキャンセル不可）

3. 特殊な連続技

空中＆地上追い打ち

・浮かせて拾う

前の項目では技の硬直モーションをキャンセルして繋ぐ連続技についてを書きました。それについては、すぐに慣れてぽんぽん繋がるようになることかと思います。
そこで次は変則的な連続技について。攻撃キャンセルをしなくとも、技と技とを上手く繋いで連続技にしてしまうことができます。この、どう上手く繋ぐかについてなんですが…これぱっかりは（キャラ・状況・技など）一通り試してみるしか方法ないので、ゲームをしながら見つけていって下さい。

・簡単な目安として

攻撃をヒットさせて相手を空中に浮かせたときが連続技のチャンスです。その状態の相手に技を当てて追い打ちをかけることができます。格闘ゲーム用語で「お手玉」や「～で拾う」などと呼ばれるもののことですね。
それもずっと当てられるというほど都合良くなっているわけではありません。攻撃を当ててから一定時間が過ぎると技が当たらなくなってしまい、また表１を見てもらえばわかりますが、ラッシュ数が増えるほど追い打ちをかけにくくなっています。

・エリアルレイブ

地上技を繋いでいく最中に、相手を浮かせる技を入れた後ジャンプ(キャンセル）すると、空中連続技にもっていくことができます。
が、浮かせる前にあまり段数を稼ぎすぎるとその後の繋ぎが難しくなってしまいます。経験上、８ラッシュ以降でのエリアルレイヴは非常に難しいので、５～７ラッシュ（キャラによってはもっと早く）ぐらいからジャンプすると良いでしょう。

・地上追い打ち（モーニングコール）

しゃがみ強などの攻撃をくらった相手が床に倒れたとき、相手が受け身を取らなければ寝ているところに追い打ちが入ります。追い打ちが入る時間とラッシュ数の関係は表１と同じです。
表２に、０～３ヒット後に入る地上追い打ちの代表的なものを書いておきます。キャラによっては主戦力にもなり得るほど強力ですよ。

表１ ラッシュ数と追い打ち可能時間の関係

ラッシュ数	追い打ち可能時間(フレーム)	追い打ち可能時間（秒＊）	備考
0	８０	１．３３	飛鳥の投げの後等
1	５０	０．８３	
2	４０	０．６７	
3	３６	０．６	
4	３２	０．５３	エリアルチャンス（簡単）
5	２８	０．４７	エリアルチャンス（普通）
6	２４	０．４	エリアルチャンス（普通）
7	２０	０．３３	エリアルチャンス（難）
8	１６	０．２７	９ラッシュ以降も同じ

＊６０フレームを１秒とした場合（スピード設定１）

表２ モーニングコールの代表例（詳しくはキャラ別攻略で）

キャラ名	追い打ち内容	備考
飛鳥	フェノメノン系ｏｒしゃがみ強→遠心連殺拳	
竜子	しゃがみ強	
虎美	しゃがみ強ｏｒ空中雷龍覇王拳	空中雷龍覇王拳は低空で
めぐみ	（前入れ強ｏｒしゃがみ強）→強ぽんぽんあっぱー	２段目キャンセルしてすぐにあっぱー
久美	しゃがみ強	
環	立ち強→強ロブ落とし（久美・めぐみ除く）	立ち強は２段目キャンセル
可莉奈	しゃがみ強ｏｒ蛙系全部	当然メガヒートも入ります
奈々	しゃがみ強→（強桜花連撃ｏｒ強牛若の舞）	ダッシュしゃがみ強から入れると効果的
清子	しゃがみ強ｏｒ強真通天閣打法	
キャシィ	しゃがみ強	
忍	しゃがみ強→強番長ダイナマイト	ダッシュしゃがみ強から入れると効果的

浮きとくらい判定

・入るキャラ入らないキャラ

実際対戦してみて、相手を浮かせて拾っていると「どうもこのキャラには入らない」「このキャラにだけは入る」という事が多々あります。
あすか１２０％では、２Ｄ格闘ゲームでは珍しく「重さの概念」を導入しています。相手の重さとくらい判定の特徴についてまとめておきますので参考にしてみて下さい。

重さ	キャラ名	くらい判定の特徴
軽	奈々	軽いうえ、判定が小さく当てづらい
軽	めぐみ	浮きは奈々と同じくらいで判定は普通
軽	忍	少しだけ重く判定は普通
中	久美	中央からややはずれたところに判定があって当てづらい
中	飛鳥	スタンダードなキャラ
中	可莉奈	同上
中	清子	上の２キャラと比べて微妙に重い。横の判定は小さめ。
中	環	ミドル級最重量。判定は小さい。
重	竜子	それなりに重いが判定は大きいので当てやすい
重	キャシィ	多分最重量級だが判定は普通
重	虎美	判定は横に長くて縦に薄く、連続技を決めにくい

特殊な地上連続技

空中追い打ち連続技がラッシュ数との勝負ならば、地上連続技は目押しの勝負です。どういうことかというと…。

・浮かさず当てる

浮かせないような技を当てると、相手はのけぞりポーズになります。この「のけぞり状態」から相手が復帰する前に次の攻撃を当てることができれば連続技となるわけですね。
基本連続技で書いた攻撃キャンセルでの連続技の一部（弱→中→前入れ強→必殺技など）は、素早く攻撃を繰り出して相手の「のけぞり状態」を維持させることで成立しています。

・ダッシュ攻撃からの繋ぎ

ダッシュ攻撃は攻撃キャンセルをかけられない技で、大抵は連続技の締めにもってくる技です。また浮かせる属性を持った攻撃が多く、ヒット後に空中連続技にもっていけたりもします。

しかし、相手を浮かさずに「のけぞり状態」にすることができるダッシュ攻撃があるキャラだと話は別です。ヒットさせた後は数フレーム分攻撃側が有利となり、一部攻撃発生が早い通常技などが目押しで繋がってしまいます。そう、**無限段**を入れることが可能なのです。
全キャラ中「飛鳥・竜子・めぐみ・可莉奈・久美」のダッシュ攻撃後に相手を浮かせないキャラは無限段を使えます。可莉奈のもの以外は実戦で使っていけるのですが、使うかどうかはプレイヤーの判断によります。理論上は**ハメ**ということになりますからね。

無限段の例

飛鳥	ダッシュ弱→しゃがみ弱
竜子	ダッシュ弱→立ち中
めぐみ	ダッシュ強→しゃがみ弱
可莉奈	ダッシュ弱→ダッシュ弱
久美	ダッシュ強→しゃがみ弱
	ダッシュ弱→しゃがみ弱

しかしその入力タイミングは間合いによって変化するので無限に入れるのはまず不可能（３セット入れられるかどうかのレベル）、かつラッシュ補正がかかるのでダメージも知れたものです。それだけで勝てるほど甘い作りにはなっていないんですね。

・使うとすれば…

こういった連続技の使い道は、ほとんどが気絶狙いということになると思います。段数を稼ぐのにはもってこいですからね。ただ繋ぎに失敗してガード・反撃されるというリスクが結構大きいので、ダッシュ攻撃の後はやたらと無限段を狙うのではなく、気絶値や攻撃力の高い技や段数の多い必殺技等を組み込んだ方が良くなる場合が多いようです。
ただ、ダッシュ攻撃後の距離で「相手よりも先に動ける」というのは嬉しいことには違いありません。そういったキャラは連続技の締めをダッシュ攻撃にすると新しい戦い方が見つかるかも知れませんよ。

４．カウンター攻撃

・カウンター攻撃とは

どのキャラでも、○＋×、もしくは□ボタンでカウンター攻撃が出ます。出だしに光って一瞬無敵状態となり、その後に攻撃が出ます。その名の通りガードキャンセルで出したり相手の技に合わせて出す技なのですが…少々使いどころが難しくなっています。その特徴についてを解説してみます。

②～④について。要は単発出し切りの技だということです。その割には必殺技と比べると攻撃判定が別段強いというわけではないので、使いづらくなっています。⑤は豆知識程度のおまけということで。

使うメリットは①ぐらいでしょうか。攻撃無敵・投げられ無敵共それなりにあるので、密着時に怖い事されそうであれば出しておくと良いでしょう。

・地上カウンター攻撃

ガードキャンセルができることにはできるのですが、実はしゃがみガードからではできません。

・空中カウンター攻撃

空中必殺技が無いキャラもいますし、大抵は叩き付け属性判定も付いているということで頼れる技です。またキャラによっては連続技にも組み込めます。

カウンター攻撃全般の特徴

①．出始めに打撃・投げられ無敵がある
②．ガードキャンセル技として使える
③．通常技から攻撃キャンセルで繋ぐことはできない
④．出してしまうと攻撃キャンセル・相殺キャンセルはかからない
⑤．ただし出だしだけは避け・ジャンプ・超必殺技でキャンセルをかけられる
⑥．出すとバーニングゲージを消費する
⑦．攻撃値・気絶値が高いものが多い

地上カウンター攻撃の特徴

①．しゃがみガードキャンセルができない

空中カウンター攻撃の特徴

①．通常技から攻撃キャンセルで繋げられるキャラがいる（飛鳥・虎美・可莉奈・忍）
②．叩き付け属性を持つものが多い

5．投げと投げ抜け

・投げ技の特徴

投げ間合い（キャラによって違う）の中に相手がいるときに←ｏｒ→＋○で投げを極めることができます。
そして、いくらキャンセル豊富なあすか１２０％SPといえども投げにキャンセルはかからないのですが、キャラによっては投げた後に相手が浮いて追い打ちが入ります。これが結構痛かったりするんですね。

このゲームの投げは投げコマンド成立から投げが成立するのがほぼ同時（１フレーム後）ですので、ちょっとした隙にぽいぽい投げることができます。有効な投げ技を持っているキャラはどんどん狙っていきましょう。

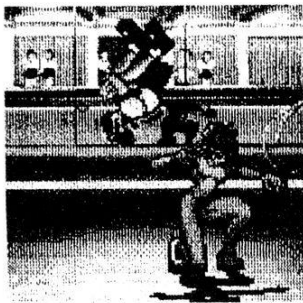
・空中投げの特徴

空中投げは全体的に上方向に広い投げ間合いが設定されています。よって、先に跳んだ方が投げられやすいわけですね。それだけなんですけど、キャラによっては結構重要だったりするので一応。

投げコマンドの成立条件

1	相手が間合い内にいる	キャラによって違う
2	相手が投げられる状態に有る	相手がくらい状態のときや投げ無敵のある技を出しているときなどは投げられません
3	自分が投げを出せる状態に有る＝横強攻撃が出せる状態	横強攻撃と同じ扱いのようです
4	自分が投げの入力をしている	当然ですが
5	自分が攻撃、投げ、などをされていない	ばっちり打撃を合わせられると投げられなかったりします（予備モーションは投げられます）

・そして投げ抜け（地上）

相手の通常投げが発動した瞬間に←ｏｒ→＋○コマンドを入力すれば、体から緑の光を発しつつ投げから脱出できます。それが投げ抜けです。

久美の投げを飛鳥が抜けたところ。この後反撃技が確定。

見てから判断する事はまずできないので、「ここらへんで投げをうってきそうだな」と思った時にあらかじめ入力するとよろしいようです。
また、投げ抜けは自分がどんな状態にあっても出せます。例えば「気絶した時・技の硬直時間・避けたとき」といった時でも、その間に投げ抜けコマンドを入力しておくことで相手が投げに来ても抜けられるようになっています。これを狙って出せないと、投げキャラ相手に闘う場合には少々つらいかもしれませんね。

・さらに投げ抜け（空中）

空中投げ抜けは基本的に地上の投げ抜けと同じです。

が、ある特定の４キャラ（清子・キャシィ・環・奈々）の空中投げしか抜けることができず、基本的に抜けられないものと思っていて下さい。竜子やめぐみといった空中投げの後に痛い連続技があるようなキャラ相手には迂闊に飛び回ることは控えた方がいいでしょう。状況にもよりますけどね。

・抜けた後の確定状況

投げを抜けた後の状況は、どのキャラの投げを抜けたかで違ってきます。その中でも「虎美・久美・清子・キャシィ・忍」の投げは抜けた後に反撃が確定してしまいます。虎美のものに関しては理論上反撃可能というぐらいの隙しかないのですが、それ以外の４キャラの投げは抜けられると全力の反撃を喰らいがちです。投げ抜けがしやすいこのゲーム中でこのことは致命傷になりかねません。気を付けて使っていきましょう。

・その他

相手の投げが発動したとき、「ガッ」という音が鳴ります。このあと数フレーム内に投げ抜けコマンドを入れれば投げ抜けは成功するのですが…抜け易さは各投げ技で違います。

「環・キャシィ・清子」の３キャラの投げについてはいずれも抜けにくく、「可莉奈・久美」の投げは抜けやすくなっています。詳しくはマニアック攻略にて。

ちなみに通常投げ以外の投げ技からは抜けられません。めぐみ・キャシィと対戦するときにうっかり投げ抜けコマンドを入れてしまうと、必殺投げで吸われてしまったりするので気を付けて下さい。

ちょっと耳より！

よいこのみんなこんにちは。俺、タップ君。上のような四角四面の解説じゃ、ものごとに柔軟に対処する力がつきづらいと思って、こんな隙間を使って攻略をさせてもらうことになったよ！
今日のひとこと
「とりあえずいっとけ今岡」
小難しいこと考えるより、センスを磨くことも重要だってこと。英語の長文もこれでなんとかなるもんよ。

6．ダッシュ系

と、一言で言っても色々とあるのですが、それなりに一緒くたにしてみました。
ダッシュが付く動作一覧はこんなものです。コマンドは操作表を見て下さい。

行動	動作
ダッシュ	前に素早く走ったり転がったり。出だしに打撃・投げられ無敵がある。
バックダッシュ	バックステップ。緊急回避時に非常に使えるお得な技。無敵状態になって後退するが、出した後に隙が生じる。
ダッシュ攻撃	各キャラ固有の技が出る。
ダッシュジャンプ	ダッシュ後にジャンプ。飛距離が伸びる。
ダッシュ通常攻撃	滑りながら攻撃を出す。リーチが伸びる魔法の通常技。
ダッシュ（逆）投げ	ちょっとだけ投げ間合いが広がる魔法の通常投げ。

ダッシュ

まずは簡単なものから。ダッシュ（→→）です。

ダッシュの特徴

①前に素早く移動する。
②出だしに打撃・投げられ無敵がある。
③ダッシュ相殺がある。
④ダッシュ中は前＋×と前＋〇以外の
通常技と投げが出る。
⑤ダッシュ中の行動は滑りながら出る（例外有り）

こんなところですね。①はまあ当然として…。
②の出だし無敵は、上手く使って相手の嫌らしい連係を抜けたり、相手の技をすかして反撃するなど様々な場面でお世話になる特徴です。

③ですが、実はダッシュ相殺が無いキャラ（久美・竜子）もいます。またキャラによって相殺する部分が違う（キャシィと環は体全面に相殺判定が出る・その他のキャラは相殺判定が偏っている）ので、使っているキャラのダッシュ相殺で何が消せて何が消せないのかをある程度把握しておいたほうがいいでしょう。

④は、ダッシュ中の前入れ攻撃はダッシュ攻撃に、そうでない攻撃は下に書いてあるダッシュ通常攻撃になるということです。

⑤、これですね。ダッシュを上手く使うことにより無いリーチを伸ばしたり、スピード感溢れる動きをとることができます。

竜子のように「通常の移動スピードは遅いけどダッシュはそれなりに使える」というようなキャラや、機動力を活かした攻撃をメインとするようなキャラでは、攻撃の起点に使ってみてはいかがでしょうか。

バックダッシュ

次はバックダッシュ（←←）。後ろに素早く移動します。出だしは完全無敵で、起き攻め回避や嫌な間合いとなったときのしきり直しの際に安定して使えます。

ジャンプなどと違ってコマンドが成立してからバックダッシュが発動するまでの予備モーションが無く、避けを多用できないキャシィ戦などでは重宝します。が、後ろに跳びずさった着地後に隙ができてしまうため、あまりこればかりに頼ると読まれて当然反撃をくらってしまいます。

実際、安定していると言っても自らを壁際に追い込んでいるわけですし、相手にしっかりと対応されるようになればあまりこの技に頼りすぎるというのも考え物です。

キャンセルバックダッシュ

「2．基本的な連続技」の攻撃キャンセル表の部分にも書いていますが、**竜子・虎美・めぐみ・久美・奈々・清子の6キャラは通常技をバックダッシュでキャンセルすることができます。**威力が大きいしゃがみ強攻撃にバックダッシュでキャンセルをかけてガードされたときのリスクを減らしたり、相手の反撃を読んで一端間合いを離すなど、この特権を持ったキャラを使うときにはこれを使って色々と試してみて下さい。

ダッシュ攻撃

ダッシュ攻撃（→→＋×ｏｒ〇）は各キャラによって色々と違った技が出ます。どのキャラのダッシュ攻撃も（少しですが）出だしに無敵が付いているので、ガードキャンセルにも使っていけます。

ただ、この攻撃は必殺技と同じく出しきりの技ですので、使い方には気を付けたいところです。全てのダッシュ攻撃は上段ガードできる技なのでガードキャンセルされやすく、その上間合いを詰めてしまうので、ガードキャンセルには向かない技でも入れられてしまう恐れがあります。ガードされたときにはかなりの致命傷となるため、連続技以外ではそう気楽に出せる技

ではありませんね。

そんな中での使い道としては、ガードキャンセル必殺技では届かないような遠距離でのガード時や、バックダッシュを読んでの先出し、中距離からの奇襲としてというものがあります。それぐらいでしょうか。必殺技とは違い段数が少ないため、相手が咄嗟にガードキャンセルをしてこないようであれば多めに使っていってもいいでしょう。

おまけ。これはあまり知られていないことですが、その出し方は二通りあり、それぞれの出し方によって特性が変わるようになっています。ここでは、止まっている状態から出すダッシュ攻撃をコマンドダッシュ攻撃、ダッシュ状態から出るダッシュ攻撃をダッシュ中ダッシュ攻撃と呼ぶことにします。

・コマンドダッシュ攻撃

「しゃがみ弱→立ち中→ダッシュ強」などのような連続技で出るようなものや、先行入力等で出したダッシュ攻撃はこちらになります。ダッシュ攻撃専用ダッシュ（弱強毎に別）が出てからダッシュ攻撃モーションに移ります。

・ダッシュ中ダッシュ攻撃

この場合はダッシ攻撃専用ダッシュをはさまず、

ダッシュ状態＞攻撃

となります。要するに、ダッシュ中に前方向＋攻撃ボタンで出したダッシュ攻撃はそのダッシュ攻撃専用ダッシュが無くなっているというわけですね。

ダッシュジャンプ

ダッシュから出すことにより飛距離が伸びます。垂直ジャンプしても斜め前に進むことからもわかるのですが、「ダッシュの移動ベクトル＋ジャンプの横方向の移動ベクトル」の分だけ前に跳んでいると言うことですね。これにより、間合いを一気に詰めたり、遠距離から相手の裏に回るようなジャンプができます。移動ベクトルについては「１７．移動ベクトルとは」で触れていますので参照してみて下さい。

ダッシュ通常攻撃

ダッシュ中に前方向＋攻撃ボタン以外の通常技を出すとダッシュ通常攻撃となります。使い道は…

ダッシュによる移動の勢いに乗った状態で滑りながら攻撃を出すため、かなりのリーチを稼ぐことができるようになります。

ダッシュには出だし無敵があるので、近距離からでも使っていけます。ダッシュからのしゃがみ攻撃などは出だし自体に隙がないので、相手に技を合わせられて潰されるということもあまりありません。また、技を当てたあともダッシュの移動ベクトル分だけ相手にめり込むため、連続技の繋ぎが簡単になります。良いことずくめですね。どんどん狙っていきましょう。

ダッシュ投げ

上のダッシュ通常攻撃と同じ原理で少しだけ投げ間合いが広がります（投げの予備モーションは１フレームなのでそこまでダッシュ移動の恩恵にあずかれません）。コマンドはダッシュ中に→＋○ですが、近距離だと→＋→押しっぱなし＋○でも出ます。やはりこれもダッシュの出だし無敵があるために相手の攻撃をすかして投げると言うことがやり易くなっています。

・ダッシュ逆投げ

ダッシュ中に←＋○でダッシュ逆投げになります。近距離では→→←＋○ですね。受け身を取られるのが嫌な場合はこちらを出すのですが、入力タイミングがかなりシビアになっています。

・マクロダッシュ投げ

技表にも書いているのですが、「Ｒ１押しっぱなしから←ｏｒ→＋○」でもダッシュ投げになります。Ｒ１だけを押すとダッシュコマンドになるので当然と言えば当然なのですが…。これがダッシュ投げの難易度を下げ、操作の精度を上げてくれます。

普通のダッシュ投げのコマンドなら「→・離し・→から→○」となり、素早く入力しない限りは感覚的に４ステップの入力なのに対し、マクロを使えば「Ｒ１・Ｒ１押しっぱなし＋→＋○」と２ステップで行えます。言葉で説明するとあまり伝わらないかも知れませんが、実戦で試していただくとその意外な便利さに驚かれることかと思われます。自分も驚きましたから。

・補足

ダッシュ投げ、ダッシュ逆投げとも、投げた後の相手キャラの浮き具合が変わります。投げからの連続技を狙う場合は入れにくくなったり、違った技でないと繋がらなくなったりするので注意して下さい。（「１８．攻撃ベクトルとは」参照）

ちょっと聞いてヨ！起きたらTVから「午後は○○、…」
今日の一言「俺、平日の昼間に起きて、なにやってんだろ」
それが今、超Coolな引きこもりってやつだよ！ 明日があるさ！（いいえ）

7. 様々なジャンプについて

最近の２Ｄ格闘ゲームで、ジャンプしないようなものはまずありません。古くはアーバンチャンピオンみたいなゲームもありましたが…。ジャンプの特徴を掴んで、有利な攻め方を体で覚えましょう。コマンドは右向きのものです。

・二段ジャンプについて

最初のジャンプの時に攻撃を出していなければ、頂上付近でジャンプコマンドを入れるともう一度ジャンプできます。これが二段ジャンプです。また、素早く↑↑↑…といったコマンドを入れると、瞬時に二段ジャンプとなります。二段ジャンプ後は自動的に相手の方向を向いて、少しだけ空中制御ができるようになります。いくつか利用法を書いてみましょう。

①飛び込んでいった時、相手が空中ガード不能技で迎撃しようとしたところを前ジャンプで相手の後ろに回り込む。

②前ジャンプからの後ジャンプで逃げると見せかけて空中必殺技（スピニングスワン等）。

③二段ジャンプ後に相手の真上でふらふらと動いて、対空迎撃技を逆方向に出させる。

④めくりジャンプの後に少しジャンプして空中必殺技（めくりジャンプからの攻撃は、二段ジャンプからでないと逆方向に出てしまう為）。

…といったものがあります。他にもいろいろと使い道はありますので、考えてみてください。

・空中ガードｏｒ相殺ジャンプ

空中ガードもしくは空中相殺後には、二段ジャンプしていようが何していようが、さらにジャンプすることができます。ただ、そこからの二段ジャンプはできません。この法則を知っていれば、１Ｐ久美のしゃがみ中を使って面白い事ができます。

・攻撃ヒットジャンプ

地上ガードキャンセルや相殺キャンセル、攻撃キャンセルの際に出すジャンプのコマンドは↑↑なのですが、地上で攻撃を当てたときだけは↑コマンドだけでジャンプできます。

・清子の特例

清子がジャンプ強やジャンプ前強をガードやヒットさせた場合は、斜め上を入力することでさらにジャンプできます。そこからは二段ジャンプでも何でも出てしまいます。詳しくは攻撃キャンセル表を見て下さい。

ジャンプの種類	コマンド	内容
垂直ジャンプ	↑	真上にジャンプ。奇襲などに使う。
前ジャンプ	↗	斜め前にジャンプ。
後ろジャンプ	↖	斜め後ろにジャンプ。
二段ジャンプ	ジャンプの頂点付近で↑	さらにジャンプ。ゆらゆら揺れる。
空中ガードキャンセルジャンプ	ガード中↑↑	空中ガードキャンセルでのジャンプ。
相殺ジャンプ	相殺中↑↑	空中相殺時キャンセルジャンプ。
攻撃ヒットジャンプ	攻撃ヒット中↑	浮かせるような攻撃を入れてからのジャンプ。
ダッシュジャンプ	ダッシュ中↗	ダッシュからのジャンプ。めくりに最適。

特ダネ！　～ロゴがサタコレに似てるよね～

さっきは隙間が小さすぎて攻略どころじゃなかったけど、今度は大丈夫だね。
さて、対戦ゲームを楽しく遊べて、しかも勝負に勝てるという必殺技を教えるよ！

今日のひとこと

「人生ロールプレイ」

道化師をあえて演じてみせることでより高次の戦いに突入できるということを表した言葉。しみるね。
ペースを乱そうとする相手の言葉にわざと乗って、そこに被せるんだ。巷では微笑み３倍返しともいうね。
ひとりぼっちの悲しみも、サイレントヴォイスでマイノリティな自分にもこれでサヨナラ！
これで人生の勝ち組（になったつもり）になれるはずだよ、きっと！

8．相殺＆相殺キャンセル

両者の打撃が重なったとき、「キン」と音がして重なった部分が光ります。よくあることですね。それが相殺です。打撃だけではなく、各キャラのダッシュにもついていたりしますので、飛び道具が立ち攻撃やダッシュで消されるなどは日常茶飯事です。このシステムがスピーディーな打撃戦を産んでいると言ってもいいでしょう。

ちなみに、この相殺は攻撃判定とは別の判定を持っていて、攻撃判定が出るのが遅い技でも相殺判定は早めに出るということもあります。相殺に強い技と攻撃に強い技というのは違うので、相殺中の攻撃の出し方を色々と考えていきましょう。

・相殺キャンセル

相殺時には通常と違ったキャンセルがかかり、独特の戦法を取る事になります。相殺キャンセルを上手い具合にできるどうかかは実力に直結してきますので、反応速度を上げていきましょう。下の表にどのようなキャンセルがかかるかを挙げておきます。

特殊技としてある、飛鳥の後ろ入れ強・虎美の後ろ入れ弱は通常技扱いですので、相殺後何でも出せます。そして虎美の近距離↘＋強（足甲砕き）、これはどうも相殺を起こさないようですが・・・。

・久美の特例

久美のしゃがみ中・ダッシュ強・地上カウンター攻撃には面白い属性があり、距離に関係なく相殺を起こせます。詳しくは久美のキャラ別攻略にて。

◆相殺が起きたときのキャンセル技

弱・中・強・前入れ強・ダッシュ・ダッシュ攻撃を出していた場合
全ての技が出せます。
通常技・ダッシュ攻撃・カウンター・必殺技・最終奥義・投げ・ジャンプ・避けなど。
但しバックダッシュは例外で、通常技にキャンセルがかかる特定のキャラ（竜子・虎美・めぐみ・久美・奈々・清子）のみが使用できます。

カウンター・必殺技・最終奥義を出していた場合
何も出せません。あきらめましょう。

作戦として

・出の早い通常技でいくつか相殺して必殺技やカウンター
・久美のように段数のある必殺技があれば、ひとまず出しておく
・相殺キャンセル投げ
・避けてやり過ごしてから打撃や投げ
・相手が相殺に強い技を持っていればジャンプ・バックダッシュで逃げる

などが良いと思われます。どれを狙うかは使用キャラ・対戦キャラによって変わってきますね。

例）竜子 vs 久美

竜子：相殺キャンセル投げやカウンター、イナズマサーブなどを狙う。
久美：それを食らうと緊急事態になるので、とりあえずリボンカッター。
（リボンカッターの段数の多さで久美の勝ち）

竜子：まともに相手してたら段数面で勝ち目がないので、避けからの投げ。
久美：リボンカッター中に投げ抜けコマンドを入れて回避。
（投げ抜けにより両者離れ、振り出しに戻る）

竜子：それなら避けからのカウンターで一気。
久美：それも嬉しくないので、バックダッシュで逃げたり、ジャンプからのスピニングスワン。
（バックダッシュの場合は相殺合戦終了。久美がジャンプした場合、相殺合戦は終了）

などなど…。やっぱりバックダッシュが一番安全といえば安全なんですけどね。攻撃を狙うとしたらもう泥沼状態です。ワンパターンだと一撃で攻略されてしまいますので、バリエーションを考えていきましょう。

9．ガードは自然体で

・ガード

説明書にも書いてありますが一応。ガードはしゃがみか立ち状態かさえあっていれば、方向キーの後ろを入れなくてもガードできるようになっています（セミオートガード）。後ろを入れたときに比べてコマンドミスが少なくなるので、オートガードすることをおすすめしますよ。

そのガードにはしゃがみガード・立ちガード・空中ガードの３種類があります。いくつか種類があるということは､同じガード方法ではダメだということです。当たり前ですが。

・削りについて

ダッシュ攻撃や（超）必殺技をガードしたときには、体力ゲージがほんの少し減ります（いわゆる削り）。ただ、削られて負けることはありません。よって、残り体力０ドットでの起きあがり波〇拳なんていう戦法は効きません。これで多い日も割と安心。

・見た目とは異なるガード状態

ガードしているのに、何故か相手の攻撃を食らってしまうということがたまにあります。それはどういうことかというと…。

例えば、中段攻撃をガード中に↓↓コマンドの必殺技を入れようとして、「見切ったのに、そんなのありか？」と、くらってしまったことはありませんか？皆さん一度はありますよね。それは・・・

グラフィックは立ちガード状態でも、下を入れると内部的に下段ガードと言うことになっている

からです。こういったところでもマクロ入力を使えばリスクを減らせたりするんですね。そして、ガードに成功すればタイミングを取ってガードキャンセルで反撃開始です。

しゃがみガード…下段・上段の攻撃はガード可能。中段攻撃はガード不可。
立ちガード　　…中段・上段の攻撃はガード可能。下段攻撃はガード不可。
空中ガード　　…空中ガード不能攻撃以外は全てガード可能。

特殊な攻撃例

キャラ	技	判定
可莉奈	立ち弱	下段攻撃
虎美	後ろ入れ弱	下段攻撃
めぐみ	立ち弱	可莉奈・久美・虎美・キャシィには中段攻撃
竜子	ハイパータックル	２段目ガード不可
環	迎撃Ｖ	２～３段目ガード不可

10．ガードキャンセル

・ガードキャンセルとは

ガードしている最中に必殺技等を出すと、ガード状態が解けて攻撃を出せるようになります。こうやってガード状態をキャンセルして何か出す事をガードキャンセル（ＧＣと表記する場合もあり）と呼びます。下にＧＣに使える技を書いておきます。

また、応用的なものとしてダッシュ投げ（→参照）も使えます。一旦ダッシュでキャンセルをかけて、その後に投げます。これを自在に使えればかなりイカスのですが、投げる前に無防備な状態になるので読み間違えると大変危険です。GC にはダッシュ逆投げを使った方が良いでしょう。

そして。結構重要なことがここです。それは・・・

①しゃがみガードからだと、ダッシュでしかキャンセルできない
②立ちガードでも、GC 必殺技はガードした直後にしか出せない。

①なのですが、実際やってみるとダッシュ以外の技も出ることが多くあります。正確に書くと説明が長くなるので省きますが、とりあえずは受け身後の下段ガードキャンセルはダッシュでしかできない、ということでお願いします。これが、忍の踵やめぐみのどろっぷきっくなどを返しにくくしています。頑張って、立ってからキャンセルしましょう。

②に関しては、あまり気にするほどのことではありません。早め早めの入力で対処しましょう。

・マクロの利用価値

Ｒ１を使ったマクロで技を出すメリットは、何も操作が簡単になることだけではありません。マクロで出した技でのガードキャンセルは、先ほど述べた「しゃがみＧＣはダッシュのみ」という制限にひっかからないのです。受け身を取らせた後の下段攻撃重ねは安定、という状況をうち破る際には重要になってきます。

・空中ガードキャンセル

空中ガード後には追加ジャンプができます。（「７．様々なジャンプについて」の項を参照してください）

また、空中では地上ガードとは違い、必殺技やカウンター以外の技でもガード硬直をキャンセルすることができます。これによって「空中ガード→空中投げ」といった戦法を取ることができます。

しかし、空中ガード後いつでも出せる必殺技やカウンターとは違い、通常技や投げでの空中ガードキャンセルはガード後しばらく経たないとできません。ですから、相手が隙のないような技を出していた場合（ジャンプ弱→強など）には、空中ガードキャンセル通常技・空中投げはなかなか出せなくなります。

ガードキャンセルに使える技	備考
必殺技・最終奥義	ガード直後のＧＣしかできない
ダッシュ攻撃	遠距離でのＧＣに最適
ダッシュ・バックダッシュ	抜けにくい連係の時など
避け(移動避け・その場避け・Ｒ２避けなど)	突進系の技のＧＣに。裏をとれます
ジャンプ(ガード中に↑↑)	ジャンプ攻撃のガード後などに
カウンターアタック（○×ボタン同時押しｏｒ□ボタン）	立ちガードの時のみＧＣ可

11. 避けとその利用価値

・避けとは

攻撃をガードしている最中に前入れ○(移動避け)か前入れ×(その場避け)で避けることができます。また、マニュアルには書かれていないのですが、Ｒ２ボタンを押すとその場避けができるようになります。これを出している最中は、投げ以外の技を食らわなくなるうえ、避けている最中にも投げ抜けができてしまい、避けをゲームシステムに組み込んでいるゲームの中でもかなり強力なものとなっています。

ただ実際、ずっと避けばっかりしているという対戦はアレですが、あまりタブー視すべきものではないと思っています。どうやって避け待ちの状況を崩せるかを考えてみるのも楽しいものです。

うまい具合に避けを使うと基本的なレベルが変わってきますので、禁じ手にするなどのもったいない遊び方はあまりお勧めできません。どんどん使っていきましょう。

・避けモーション後半キャンセル
（と、できないキャラ）

避けの後に何かの技コマンドを入れると、避けの後半部分をキャンセルして技が出ます。本当に何でもキャンセルできるため「避けキャンセル避け」なんて事もでき、超フェノメノンのような長い技でも全て避けきってしまえます。避けからの投げが入れやすいのはこれのせいなんでしょうね。

ただ、その中に例外があります。**久美と清子は避けモーション後半キャンセルをすることができません。**「避け→避け」をしても、キャンセルがかかっているわけではないので「避け→立ち状態→避け」と、必ず立ち状態を経由してしまいます。この２キャラ使用時に限っては避けに対するリスクが大きくなるため、よく考えてから出してください。

・避け投げ対処法

避けからの投げは強力なのですが、強力な分だけ見切りやすいわけです。投げ抜けすると反撃が確定するようなキャラに対しては投げ抜けをしたり、投げに来る瞬間を狙っての攻撃（例えば投げを重ねられても吸い込まれない番長トルネードやふみふみのっかり等）などで返せます。投げ間合いの少し外でのしゃがみ小連打というのも、投げ間合いを間違えた相手が突っ込んで来てくれることもあっていい感じです。

・避けのリスク

避けるときには立ち止まるわけですから、相手に都合の良い間合いを取られてしまうことにも繋がります。極端なことを言えば、１ラウンドの間「避け→避け」を繰り返す訳にもいきませんよね。いつかは避けから復帰しなければならないわけですから、その戻りを狙われる可能性は十分にあります。また、キャシィやめぐみなどのコマンド投げを持っているキャラを相手にしているときの避けは致命傷にもなりかねません。何にしてもそうですが、程々にってことですね。

避けの種類	コマンド	内容
その場避け	ガード中→＋×	その場で避ける。近距離でのＧＣの際に有効。
移動避け	ガード中→＋○	移動しながら避ける。遠距離でのＧＣの際に有効。
Ｒ２避け	Ｒ２	いきなり避ける。相手の牽制技をすかして反撃などに有効。
避けの特徴		
①投げ以外の技をくらわない ②避けの後半は全ての行動でキャンセルできる（久美・清子はできない）		

12．受け身

・受け身を取るメリット

壁や床に激突する際(もしくは壁や床に触れた時)に、当たる方向の逆方向を２回押す(つまり↑↑や→→や←←)か、○×ボタンを(連打でも構いませんが)タイミング良く押す事によってできます。これをすると、叩き付けダメージを回避できたり、床につくまで一切の攻撃をくらわなくなります。これを知っているのと知っていないのとでは大きな違いがあります。

どのキャラも、相手が受け身を取らなかった場合には強力な連続技を入れる事ができるので、受け身をきちんととらないと大変な事になるでしょう。ひとまず最初は、受け身を取りにくい技以外は九分九厘受け身を取るものと思って下さい。受け身をまったく取らないということは、かなり高い確率での敗北を意味することとなります。いやホント。

そして、受け身を取ることが当然という状況になってくると、次はいかに受け身を取らないか、相手に受け身を取らせるかということが重要になってきます。言っていること矛盾しているかも知れませんが、あくまで「受け身を取るのは大前提」ということで。

・受け身を取るデメリット

受け身の弱点。それは、「受け身をとった後にはリバーサル（転倒などの行動不能状態から復帰後すぐに技を出すこと)での反撃がしにくい」「受け身後の下段ガードキャンセルはダッシュでしかできない」ということです。

つまり、攻撃側は相手に受け身を取らせることでほぼ確実な起き攻めができるわけです。逆に守備側は起きあがりで必ずガードしなければならないのできつくなります。連係の上下段の揺さぶりが強く、それに対する反撃技が豊富なこのゲームの中で、このことは戦法上で非常に大きなウエイトを占めます。

受け身を取らないでいい状況というのは結構あるので、復帰が早いからといってむやみに受け身を取ることは問題です。

・受け身を取らない状況とは？

受け身を取らないことのデメリットがある状況から逆算して考えることにします。④は特殊な場合として、下の項目の①～③に合わない状況というと…。

「壁際以外で４ヒット以上当てられている状況で、叩き付け技を入れられていないとき」

と、なります。そういったときは受け身を取らない方が良いでしょう。

・さらに突っ込むと…

このようなことを踏まえた上で、様々な戦法が作られています。一瞬しか受け身を取るタイミングがない連続技や、受け身を取られても取られなくても攻撃側が有利になる連係などです。ちょっと実戦で使われている戦法を引き合いに出してみましょう。

嫌な二択

1．忍のしゃがみ強がヒット
　・受け身を取る→２へ
　・受け身を取らない→３へ

2．しゃがみ攻撃からの連係をかけられる。

3．痛い痛いモーニングコール
（しゃがみ強→強ダイナマイト）

わざと受け身を取らせて連係を継続させるような戦法を考えていくとまた面白くなってきますよ。

受け身を取るとき

①壁際で浮かされて連続技を入れられているとき
　→普段は入らないような痛い技を入れられがちです。
②叩き付け属性がある技を入れられたとき
　→叩き付けダメージをくらってしまいます。
③０～３ヒットで転倒したとき
　→モーニングコール（「３．特殊な連続技」を参照）を入れられてしまいます。
④床でバウンドしているところを拾われるようなとき
　→竜子のクイックドライバーやキャシィのダッシュ強などが入ると痛いので。

・受け身の質の違い

受け身コマンドの入力は「方向キー２回」と「ボタン連打」と２通りあるのですが、その受け身の取り方の違いについてです。ボタンは相手が壁や床に接触するタイミングで入力しないといけないのですが、方向キーの方はコマンド成立から１８フレームの間、受け身を自動的に取ってくれます。

まあ、最も確実な受け身の取り方は「方向キー連打＋ボタン激しく連打」なのであまり気にすることはないかも知れません。

・余裕のない時の壁受け身

相手も考えるもので、連続技中に受け身を取れるタイミングが一瞬しかない状況という事は多々あります。方向キーでの壁受け身は「方向キー・離す・方向キー」と３ステップの余裕がなければ入力できないのに対し、Ｒ１では１ステップでの受け身コマンド入力が可能です。上手く使えばより受け身の成功率が上がるでしょう。

13. バーニングゲージ

・基本的なこと

超必殺技を出すのに必要なバーニングゲージ。相手に攻撃を当てる又はガードさせる、もしくは相手の攻撃をくらう事でゲージが増えます。カウンター攻撃を出すことで１０％ほどゲージが減ります。

バーニングゲージの持続時間について

残り体力	持続時間（秒*）	持続時間（フレーム）
９０％以上	６秒	３６０フレーム
７０％以上	７秒	４２０フレーム
５０％以上	８秒	４８０フレーム
４０％以上	９秒	５６０フレーム
３０％以上	１１．４秒	６８０フレーム
２０％以上	１２．７秒	７６０フレーム
それ以下	１５秒	９００フレーム

＊６０フレームを１秒とした場合（スピード設定１）

１００％だと超必殺技を１回出した時点でゲージが空になり、もう少し溜めて１２０％になると拳が燃えて一定時間出し放題となります。

・１２０％の持続時間

その一定時間とはどれぐらいかということになるのですが、表の通り、ゲージが燃えている時間は自分の体力の残量によって決まっています。

また、ラウンドが終わったときにまだ拳が燃えていたときには次のラウンドへと持ち越されるのですが、この時にゲージのタイマーはリセットされません。前ラウンド終了間際に残体力が１９％以下だったときなどはかなりの時間次のラウンドでゲージがつきっぱなしとなります。

・１００％～１１９％のゲージ

バーニングゲージの表示は１００％からは増えることが無く、１２０％になった時に拳が燃え出すのですが、１００％～１１９％間でもゲージはきっちり増減しています。感覚でゲージがどれくらいあるかを判断して技を出していきましょう。

バーニングゲージが溜まったら

バーニングゲージが溜まったら、超必殺技が使えるようになります。これは当然ですね。ところであなたは「ゲージが溜まった！　さあ超必殺技だ！」という感じで超必殺技を発動させてはいませんか？　また、相手のゲージが溜まったら、「ああ怖い怖い、もう今日は店終いだね。」と弱気なプレイになってはいませんか？

超必殺技は威力が高くて判定も強い技なので、ゲージが溜まったら使いたくなるというのは健全な青年男子なら誰にでもあることです。その人間心理を巧みに突いてみましょう。

例として、対戦相手が飛鳥でゲージが溜まったの場合を考えてみましょう。飛鳥の超必殺技には、遠心連殺拳と超フェノメノンとの２種類があります。投げからの連続技としては前者が、対空迎撃用としては後者が良く用いられますね。

スタート開始直後よりも少し遠い間合いで避け→避けなどとやってみましょう。少し知恵のついた飛鳥なら猛然とダッシュしてダッシュ投げを狙ってきます。投げた後に遠心連殺拳を狙おう、という気持ちも加わって、普段の倍くらいの気合いは入っているはずです。そんな飛鳥は下段がお留守ですね。

また、ゲージが溜まったことなんて知るかい、という感じで１段ジャンプで飛び込んでみましょう。ジャンプが下降の軌道を取りはじめたら、相手は「超！」と叫んでいたりします。そこで２段目のジャンプです。するとどうでしょう、あなたの目の前にはノーガードの飛鳥が浮いています。

また、自分が飛鳥の場合も考えて見ましょう。相手は「ゲージ溜まってるよ、超必殺技もう使う今使うすぐ使うほら使う…」と警戒しまくってるはずです。そこで、敢えて超必殺技を使わなかったら、相手は「あれ？」てな感じで思考回路は回路全壊♪　です。また投げを警戒しているがために、不必要な下段技を多用して却って変な技（目の前で小フェノメノンとか）を喰らったりします。

こんな感じで、ゲージが溜まったときの特有の行動を狙っていきましょう。

・余談として…

次第にこの手の駆け引きはいやらしくなっていきます。「実は溜まっていたのよ100%で超必殺技」、「まさかの目の前ハイパータックル」、「ハイパータックルを誘うための空振り下段技を狙ってクイックドライバーを出させてトリプルヘッドバット」という感じで。

自分のバーニングゲージを確認しよう

何を愚かなことを、とお思いの方もいらっしゃるでしょうが、意外と「よしよしゲージ溜っとるね、どれここらで超必殺技…　って何で相手の目の前でカウンター攻撃空振りしとるねん！」ということはありがちです。

相手のゲージの溜まり具合を確認することは大切なことですが、どちらが自分のゲージかを先に確認するようにしましょう。

また、超必殺技のコマンド入力に失敗してカウンター攻撃が出てしまい、ゲージが１００％を切ったのにも関わらずコマンドを入れ続け「なんで出んねん！」とカウンター攻撃を連発してしまわないためにも、ゲージの溜まり具合はちょこちょこ見ておきましょう。

14. 攻撃属性とくらい状態

各キャラの攻撃には攻撃属性というものが付いています。打撃が中段だったり下段だったりするのも攻撃属性ですね。ここでは相手に攻撃をヒットさせた後、相手がどんな状態になるかということに絞って扱います。例として出している攻撃には例外もありますが、大体こんな感じということで見ておいて下さい。

また、くらい状態は細かく分けるともっとあるのですが、あまり気にしなくても良いものもあるのである程度省いておきました。

・(腹・頭) 喰らい

攻撃を受けたキャラが地上に立っている状態で「うっ」とくらいポーズになることです。そのポーズから復帰するまでに次の攻撃を入れることで連続技となります。立ちとしゃがみでくらい判定が違うことが多いので、地上連続技を入れるときには相手がどちらの状態にあるかを見て入れる技を変えていきましょう。

この状態にする技としては弱・中攻撃や前入れ強攻撃、ダッシュ攻撃の一部などがあります。

・吹っ飛び

攻撃を受けたキャラが浮いている状態で、くらっているポーズになることです。この状態の時には壁受け身を取ることができません。そのまま何もしないで放っておくと自動的に空中受け身をとり、空中で技が出せる、軌道修正が効かない2段ジャンプ後のような状態になります。ちなみに自動空中受け身の後は、空中で何か技を出すまでは完全無敵です。

攻撃側としては、この自動受け身を取る前の上昇中にしか技を当てられないため、空中連続技を入れるときは素早く追い打ちを入れるようにすると良いようです。

この状態にする技としては、立ち強攻撃、ダッシュ攻撃の一部、マニアックなところでは竜子の竜巻レシーブの終わり際などがあります。

・ダウン

攻撃を受けたキャラが浮いている状態で、くらっているポーズになることです。壁受け身をしない限り空中復帰はできません。この場合は余裕を持って追い打ちを入れることができます。

この状態にする技として、しゃがみ強攻撃、各種(超)必殺技、地上カウンター攻撃、投げなどがあります。

・叩き付け

攻撃を受けたキャラが壁や床に向かって吹っ飛んでいく状態で、くらっているポーズになります。ダウン吹っ飛びと同じく受け身をしない限り空中復帰はできず、さらに壁や床で受け身を取らないと叩き付けダメージをくらいます。

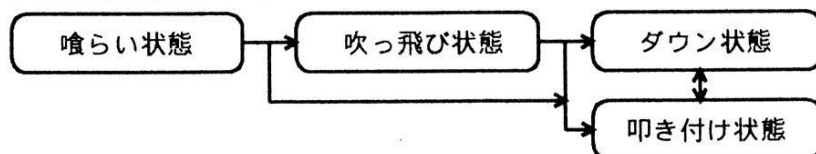
この状態にする技として、空中カウンター攻撃や、必殺技の一部などがあります。相手に受け身を取らせたいときなどには便利です。

・連続技に使うとき

連続技として技を相手に当てた場合は、下のフローチャートのようにくらい状態が変化します。例えば、立ち強攻撃の後に必殺技(ダウン属性)を入れると「吹っ飛び→ダウン」となります。それとは逆に地上カウンター攻撃の後に立ち強攻撃を入れたときは相手はダウン状態のままとなります。

長い空中連続技を組むときは、早い目にダウン状態にしておいた方が繋ぎやすいので、色々考えてみて下さい。

さらに追加して。かなりややこしいのですが、吹っ飛び中の相手に必殺属性(必殺技、ダッシュ攻撃、カウンター)の吹っ飛び属性技を当てると食らい状態がダウンに、反対にダウン属性の通常技を空中の相手に当てると吹っ飛びになります。頭で理解する前に体で覚えてしまいましょう!(アイデンティティの崩壊)

◆くらい状態の変化について

・余談

スペシャルの初版、Ver.1 だと「ダウン吹っ飛び←→空中復帰可能吹っ飛び」となっていたような記憶があります。可莉奈のトリプルメガヒート、竜子のトリプルバスターなどは連続技の最中に相手が自動復帰してしまうために入りません。Ver.2 専用の連続技なんですね。個人的にはそこが Ver.1 と Ver.2 での一番大きな違いだと思っています。

サラリーマン金太郎情報　今日のひとこと「本当のことが混ぜた嘘はばれにくい」
ただ嘘を言っているだけじゃ相手はだませないよ!　どうしようかなあ、と悩んでいるふりをしつつ、実はその悩み自体が嘘!　ノーガードになった相手を叩くんだ!　サンドバッグのように!

15. コマンド入力方式

・簡単コマンド入力方法

あすか１２０％をやり始めてすぐ、多くの人が持つ感想に「コマンド失敗があまりなく、やたら技が出る」というものがあったと思います。そこらへんの入力系統についてのお話です。

・ボタンの押しと離し

ボタンを押すとき・離すときとそれぞれを入力として見ています。あまり意識しなくてもいいことですけどね。

・先行入力

「↓↘→○」というコマンドを入力が、「○↓↘→」でも出ることからもわかる通り、入力されたコマンドがしばらく残っています。ですから、立ち強→強必殺技は本来なら「○↓↘→○」などと入力しなければいけないのですが、実際には「○・↓↘→」というコマンドで出ます。

ただ、これは必殺技やダッシュ攻撃に限ったことです。「×・→」とやっても「立ち弱→立ち中」と出るわけではありません。

また、技が出やすいのは良いのですが、そのせいで「しゃがみ強→ダッシュ弱」などが出しにくくなっています。そういうときは先行入力を使って「↓○・×→→」というコマンド入力を行いましょう。

・連打系の必殺技

飛鳥・奈々が持っている連打系の必殺技は方向キーをニュートラルにしていないと出ません。が、これもまた先行入力を使って「方向キーを押して○連打→方向キーを離す」ことで出すことができます。ちなみに連打系のコマンドは経験上、ボタン５回押しで出るように感じます。

・連打より目押し

空中連続技などで追い打ちを当てるときなどタイミングが厳しいときには、ボタンを連打するよりじっくり見て目押しする方が繋がりやすくなります。技の硬直が解けた後に最速で技を出さなければいけないところでは、連打ではまず繋がらないでしょう。重要です。

16. 気絶耐久値について

・気絶耐久値について

気絶耐久値をある程度把握することで、戦い方が変わることもあります。覚えていて損はないと思いますよ。

気絶耐久値とは読んで名の通り気絶に耐えられる限界値です。相手の技をくらって蓄積された気絶値がこの値を超えると気絶状態となります。（蓄積されるのは最後の攻撃を受けてから一定時間の間です。）

気絶耐久値は各キャラ毎に違い、右表の通りだいたい「軽いキャラほど気絶しやすい（ガッツ番長以外）」と覚えておくと楽です。

キャラ名	気絶耐久値
奈々	２０
めぐみ	２１
飛鳥	２２
可莉奈	２２
久美	２２
環	２２
清子	２３
忍	２４
竜子	２５
虎美	２７
キャシィ	２７

気絶値が蓄積される時間と体力の関係（相手＝攻撃側、自分＝くらい側）

通常時		
相手との体力差が全体の１／６以上	４００フレーム	６．７秒*
相手との体力差が全体の１／６以下	１８０フレーム	３．０秒
残り体力が全体の１／６以下の時		
自分の残体力が相手より多い場合	２００フレーム	３．４秒
自分の残体力が相手より少ない場合	１２０フレーム	２．０秒

＊６０フレームを１秒とした場合（スピード設定１）

残り自体力、自体力と相手体力の差でこのように変わります。この時間を過ぎると蓄積された気絶値は無くなります。

はなまるタップ君の知っ得情報 ～ヤッくんの笑顔に暗黒面を感じないか～
また短いけど、今日のひとこと。 **「はったりかまして勝てるなら、（溜め）いいじゃないか」**
上に気絶値とかいろいろあるけど、これは「～は気絶値がいくつで…」というハッタリをかますために使うのが効果的！ 似たのに「俺のイナズマサーブは無敵だぜ」とか。 己に克つより相手を落とそう！

17. 移動ベクトルとは

・ダッシュからの攻撃

ダッシュから技を出した場合などは、そのときのダッシュの移動ベクトルを持ったまま技が出ます。滑りながら技が出ると言うことですね。

ただ、一部の移動ベクトルをもった技（前入れ強やスライディング等）はその技の移動ベクトルに初期化されるので、ダッシュからの影響はありません。

基本的に必殺技等は移動系と同じく初期化されるのですが、マイナーなところでは忍のダイナマイト（根元部分）は移動ベクトルが少し残るようになっています。ダッシュからいきなり出すと、ケンのように斜めに跳んでいってしまって裏取られちゃうんですよ、と忍使いが嘆いていました。

必殺技等の移動ベクトルの残り方や影響の受け方については個別に違うようですので、色々調べてみて下さい。

・技の反動

相手が壁を背負っているとき、攻撃をヒットやガードさせると、攻撃キャラはその反動を受けます。これは普段ならば喰らい側が後ろに下がるべきところでなのですが、喰らい側がそれ以上後ろに下がれない状態にあるため、逆に攻撃側が下がってしまうということです。

移動ベクトルが向いている方向とは逆向きにかかってしまうため、そこから何かの動作をキャンセルして出すと、相手との間合いが普段にくらべ開いてしまうことがあります。

この本に書かれている連続技や戦法などには、間合いが開かないような技を選択したもの、また逆に間合いが開くことを利用したものもあります。ちょっと気に掛けておいて下さい。

18. 攻撃ベクトルとは

・攻撃を当てた後

各攻撃に付いている属性のひとつに、当てた後相手がどうなるか、というものがあります。それについては「１４．攻撃属性とくらい状態」でも触れているのですが、より細かく見ていくことにします。

攻撃を喰らった側は、仰け反り状態や吹っ飛び状態となりますが、この時の喰らい側の移動ベクトルは各攻撃によって違ってきます。攻撃ヒット後の喰らい側の移動ベクトルが、その技の攻撃ベクトルということですね。

攻撃ベクトルには縦方向、横方向の値があります。斜め上に相手を浮かすものもあれば、ほぼ真横といったものや、真上というものもあり、それについては各技の解説ページに書かれています。

・真上に浮かせるもの

で、そんな細かいことについて何が言いたいのかというと、この真上に浮かせる属性のものについての重要さについて。受け身についてのお話から入ります。

さて、「１２．受け身」でも触れたとおり、受け身を取らなければ普段はいらないような連続技をどんどん入れられてしまいますよね。しかし実は、**くらっている側に横方向の移動ベクトルが無いと壁受け身ができないようになっているんです。**

そして、真上に浮かせる攻撃については横方向の攻撃ベクトルが０になっています。つまり、**攻撃ベクトルが真上にある技を当てている間は、喰らい側は壁受け身を取ることができない**、とこうなるわけです。

めぐみのぼんぼんあっぱーが壁際で炸裂。このとき壁受け身を取ることは出来無い。

めぐみのぼんぼんあっぱーなど、そうした技を使っていくことで、壁際に強くなることができますよ。

・移動ベクトルとの関係

喰らい側の移動ベクトルは上で書いた技固有の攻撃ベクトルが基本となるのですが、特定条件ではそれにプラスアルファされることがあります。

攻撃側の移動ベクトルと攻撃が持つ値が同じ方向へ向いている場合には、その影響がでます。（縦横各方向で別です）

逆に、本体の移動方向と攻撃が持つ値が逆向きだった場合などでは、それぞれの値が打ち消し合うとかではなく、攻撃が持つ値が採用されます。

そう考えると、ダッシュ攻撃等の移動値が減衰しながらの攻撃は終わりに当てた方が相手は離れない事になりますよね。「３．特殊な連続技」で述べた連続技（無限段）では、ダッシュ攻撃の終わり際を当てることで難易度が下がります。

最終番外地・ちょこっとコラム（ドラフトと巨人至上主義）

「相手のやる気をそぐダラダラ戦法」

わざとくだらないことをすることによって相手のペースを乱し気力を奪う、高等テクだよ！　工藤や星野が使うど真ん中のカーブもそうだし、ほかに牛歩戦術ってのも有権者のやる気を殺ぐのに成功してるよね！んじゃ！

19. 叩き付けダメージ

・叩き付けダメージについて

叩き付け属性の攻撃を喰らって受け身に失敗すると、叩き付けダメージを受けます。叩き付けダメージには、以下のような特徴があります。

①ラッシュ数のカウントはされない
②ダメージは補正を受けずにいつも一定
③気絶値は0

各キャラごとに違うダメージは右表の通りです。だいたい「重いキャラほど叩き付けダメージが大きい」と覚えておく…と言っても意識する必要はあまりありませんね。

キャラ名	基本値	実ダメージ
キャシィ	１０	２５
虎美	１０	２５
竜子	１０	２５
清子	9	２２
環	9	２２
久美	9	２２
可莉奈	9	２２
飛鳥	9	２２
忍	8	２０
めぐみ	8	２０
奈々	8	２０

20. 攻撃力・気絶値補正

・補正とは

各キャラの攻撃にはそれぞれ個別の攻撃力と相手に与える気絶値が設定されています。実際に技を出すときには、その技を出すリスクに対してリターンとしてのダメージを期待しているわけなんですが…。このゲームではダメージ値の把握に苦労します。

攻撃が相手にヒットしたからといって毎回同じダメージ・気絶値を与えることができるかというと、そうではありません。一回一回ややこしい計算をした結果により体力ゲージや気絶値が増減されます。

なんとなくプレイしていても、「自分が相手に負けているときには技の威力が増える」「ゲージが残り少しになったら防御力が上がる」「ラッシュ数が増えると威力が落ちる」ぐらいはわかるのですが、それだけではなんだか心許ない気がします。より詳しいシステムを知っていればそれだけ臨機応変な戦い方ができるというものです。

①オフセット値について

技データが載っている既出の本(のアール出版の「百花繚乱」など）では触れられていないのですが、技の基本攻撃値・気絶値にオフセット値を掛けたものが実際の攻撃力・気絶値となります。ここで１／８の確率で起こるクリティカルの計算をしています。

②連続攻撃修正

攻撃をヒットさせたときに何ラッシュかという判断で補正がかかります。攻撃値・気絶値ともラッシュ数が増えるほど値が減少するようになっています。

③体力による補正

自分の体力と相手の体力との差、相手の残り体力の量によって攻撃値が増減します。

④気絶値の増減

自分の体力、相手の体力の関係から気絶値補正が行われます。また、気絶値蓄積継続時間（「１６．気絶耐久値について」参照）もそれにより変わってきます。

・基本値が０の技は

補正をかけるべくもなく、０のままで計算されます。飛鳥の投げにダメージが無いのを見てもわかりますね。

オフセット値による計算

それでは、順を追って書いていきます。ちなみに、各キャラの初期体力値は１９２です。
ここでは「自分」は攻撃側、「相手」はくらい側を指すこととします。

基本攻撃値、基本気絶値に対して以下のような計算が行われます。これが初期値となります。
ここで決定した値は小数点以下を含めて次の連続攻撃修正に持ち越されます。

通常時				
攻撃値	＝	基本攻撃力	×	２．５
気絶値	＝	基本気絶値	×	０．８７５
クリティカル時（１／８の確率で起こります）				
攻撃力	＝	基本攻撃力	×	３．３
気絶値	＝	基本気絶値	×	１．４

連続攻撃修正

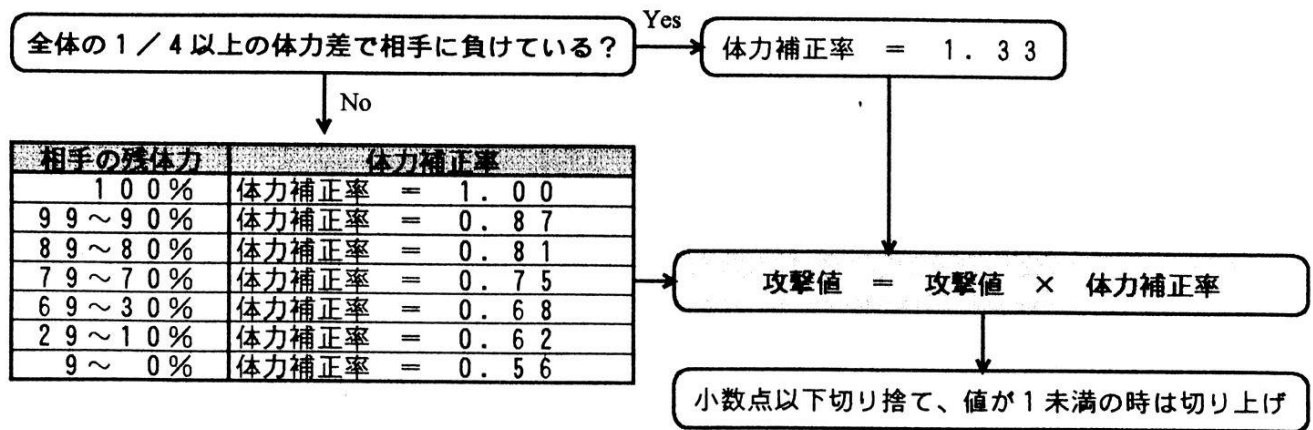
そのときのヒット数に応じた補正が行われます。単発で攻撃を当てたときについても１ヒット時ということで補正がかかるようになっています。値は整数となって次の補正に持ち越されます。

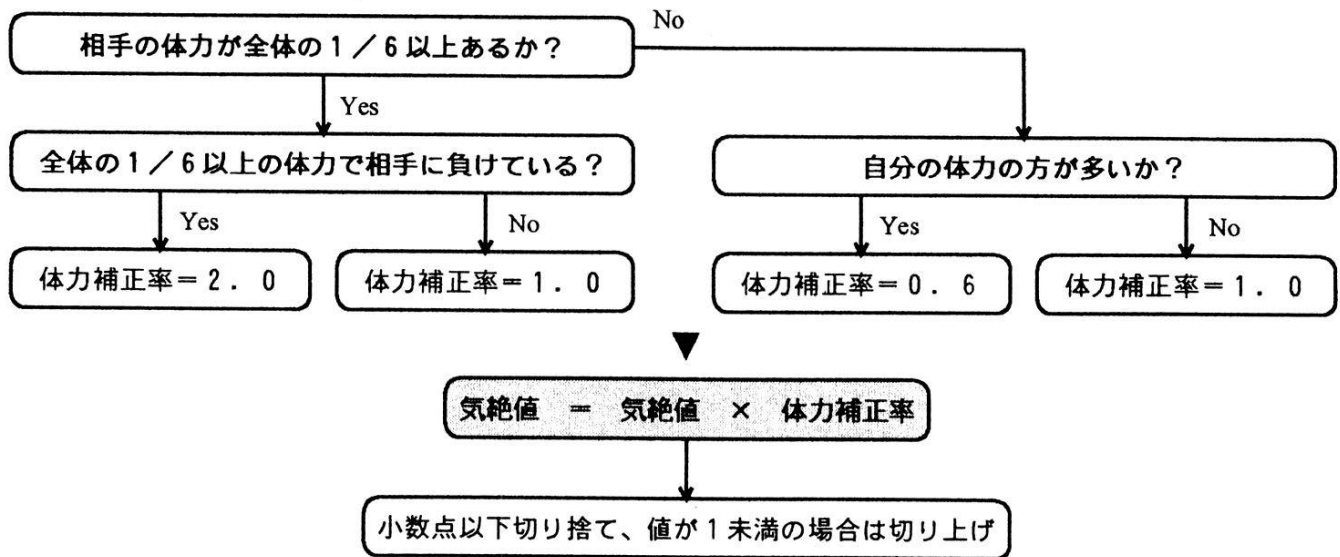
連続攻撃修正
攻撃値　＝　攻撃値　－　ラッシュ数　×　２
気絶値　＝　気絶値　－　ラッシュ数

→ 小数点以下切り捨て、値が１未満の時は切り上げ

体力による補正（攻撃値）

まず、相手との体力差を見て攻撃力が増加するかどうかを見ます。
増加しない場合は相手の残り体力を見て攻撃力を減少させます。これで相手に与えるダメージは確定です。

相手の残体力	体力補正率
１００％	体力補正率　＝　１．００
９９～９０％	体力補正率　＝　０．８７
８９～８０％	体力補正率　＝　０．８１
７９～７０％	体力補正率　＝　０．７５
６９～３０％	体力補正率　＝　０．６８
２９～１０％	体力補正率　＝　０．６２
９～　０％	体力補正率　＝　０．５６

体力による補正（気絶値）

次は気絶値についてです。相手に与える気絶値はこれで確定しました。

・おまけ

この通りに計算すれば正確なダメージや気絶値を知ることができるのですが、複雑すぎて手で計算しようにも時間がかかりすぎてしまいます。しかし、この計算を表計算ソフトにまかせることで楽になります。知識がある方は試されてみてはいかがでしょうか。

インターネットに接続でき、Excel を持っている方は表計算での計算方法のサンプルを見ることができます。 http://www3.osk.3web.ne.jp/~watau/rush.lzhにファイルを置いてありますのでダウンロードして試してみて下さい。

●あすか基本攻撃値表

技動作名	攻撃値	気絶値
立ち弱攻撃	1	1
立ち中攻撃	5	3
立ち強攻撃	7→5	3
立ち→+強攻撃	6+5	4+3
立ち←+強攻撃	4	4
しゃがみ弱攻撃	2	1
しゃがみ中攻撃	5	2
しゃがみ強攻撃	7	5
ジャンプ弱攻撃	2	1
ジャンプ強攻撃	3+8	2+4
ジャンプ→+強攻撃	3+8	2+4
ダッシュ弱攻撃	5+4	1+2
ダッシュ強攻撃	6→4	2→3
地上投げ	0	0
空中投げ	0	0
地上カウンター攻撃	4+4	5+6
空中カウンター攻撃	5	3
扇ケ谷コンビネーション	5+4+6	3+3+4
遠心破砕拳	8	5
Fクラッシュ	(9→8)+8	2+2
Fクラッシュ(空中)	8	2
ケミカルインパクト(弱)	(8→5)+2+5	2+1+3
ケミカルインパクト(強)	(9→5)+2+5	(3→2)+1+3
マッハジャブ	4×6	1×6
遠心連殺拳	7×8	2×8
超Fクラッシュ	(10+7+7)×6	(2+2+2)×6

●りゅうこ基本攻撃値表

技動作名	攻撃値	気絶値
立ち弱攻撃	3	1
立ち中攻撃	5	3
立ち強攻撃	6→5	3
立ち→+強攻撃	6+6	4+4
しゃがみ弱攻撃	3	1
しゃがみ中攻撃	6	4
しゃがみ強攻撃	8→9	6
ジャンプ弱攻撃	3	2
ジャンプ中攻撃	3	7
ジャンプ強攻撃	(6→8→7)+6	4+2
ダッシュ弱攻撃	7	4
ダッシュ強攻撃	(5→4)+5	2+2
地上投げ	8	4
空中投げ	8	4
地上カウンター攻撃	6	6
空中カウンター攻撃	6+6	2+2
稲妻サーブ弱(本体)	2+5	0+2
稲妻サーブ強(本体)	2+2+5	0+0+2
稲妻サーブ(ボール)	10	6
クイックドライバー	0+13	8+5
竜巻レシーブ弱	6+(8→5)+5	2+(4→3)+3
竜巻レシーブ強	6+(8→4)+4	2+(3→2)+2
空中竜巻レシーブ弱	6+(8→5)+5	2+(4→3)+3
空中竜巻レシーブ強	(7→3)+5	2+2
ハイパータックル	8+18	2+4

●くみ基本攻撃値表

技動作名	攻撃値	気絶値
立ち弱攻撃	3	2
立ち中攻撃	(4→3)	4
立ち強攻撃	6+6	4+4
立ち→+強攻撃	6+6+4	4+4+4
しゃがみ弱攻撃	2	1
しゃがみ中攻撃	4+4	4+4
しゃがみ強攻撃	8	8
ジャンプ弱攻撃	2	1
ジャンプ強攻撃	7+6	6+2
ダッシュ弱攻撃	5+4	4+3
ダッシュ強攻撃	(5→4)+5+4	(3→2)+4+(2→3)
地上投げ	9	5
空中投げ	6+4	4+4
地上カウンター攻撃	6+4+5	4+3+4
空中カウンター攻撃	8+6	4+2
スティックショット	6	3
リボンカッター(弱)	(7→5)+6	(4→2)+4
リボンカッター(強)	7+7+5+6+6	4+4+2+4+4
スピニングスワンキック	5+5+(3→4)+4+6	3+3+(2→4)+4+4
リボンスライサー	7+7+5+7+7+5+6+5 +5+(3→4)+4+6	4+4+2+4+4+2+4+3 +3+(2→4)+4+4

●たまき基本攻撃値表

技動作名	攻撃値	気絶値
立ち弱攻撃	1	1
立ち中攻撃	5	4
立ち強攻撃	8+8	7+7
立ち→+強攻撃	9	8
しゃがみ弱攻撃	2	1
しゃがみ中攻撃	4	4
しゃがみ強攻撃	9	8
ジャンプ弱攻撃	2	2
ジャンプ強攻撃	9	7
ダッシュ弱攻撃	4+4	3+4
ダッシュ強攻撃	4+4+4	2+2+2
地上投げ	5	2
空中投げ	5	2
地上カウンター攻撃	3+5	1+4
空中カウンター攻撃	8	6
百裂サーブ(本体)	5	2
百裂サーブ(ボール)	8	6
ロブ落とし(弱)	(12→4)+4	(9→2)+2
ロブ落とし(強)	(12→4)+4+4	(9→2)+2+2
攻撃＆迎撃V(ブレード)	(3/4)+(4/3)	2+2
攻撃＆迎撃V(Vの字)	9	7
Dサーブ(本体)	5	2
Dサーブ(ボール)	(10×2)+(10×N)	1×2+(1×N)

●きよこ基本攻撃値表

技動作名	攻撃値	気絶値
立ち弱攻撃	2	1
立ち中攻撃	4	3
立ち強攻撃	6+6	3+3
立ち→+強攻撃	5+5	4+4
しゃがみ弱攻撃	2	2
しゃがみ中攻撃	4	4
しゃがみ強攻撃	8	7
ジャンプ弱攻撃	2	1
ジャンプ強攻撃	6	5
ジャンプ→+強攻撃	3	2
ダッシュ弱攻撃	5+5	3+3
ダッシュ強攻撃	5+6+6	3+5+2
地上投げ	4+6	0
空中投げ	4+6	0
地上カウンター攻撃	8	4
空中カウンター攻撃	(5→6)+6	(3→5)+(5→2)
大リーグソフト(本体)	4+6	4+5
大リーグソフト(ボール)	6	5
真・通天閣打法(弱)	7+7	2+2
真・通天閣打法(強)	7+7+7	2+2+2
ゲッツーストライカー	5+0+4+5+6	4+0+4+3+4
空中ゲッツーストライカー	5+6	3+4
イリュージョンアウト	(4→2)+6+18	(4→2)+2+4

●きゃしい基本攻撃値表

技動作名	攻撃値	気絶値
立ち弱攻撃	2	1
立ち中攻撃	2+5	1+3
立ち強攻撃	7+7	5+5
立ち→+強攻撃	8	4
しゃがみ弱攻撃	2	3
しゃがみ中攻撃	5	2
しゃがみ強攻撃	10	6
ジャンプ弱攻撃	3	2
ジャンプ中攻撃	4	4
ジャンプ強攻撃	8+8	6+6
ダッシュ弱攻撃	8+10	2+4
ダッシュ強攻撃	10+14	4+6
地上投げ	9	6
空中投げ	9	6
地上カウンター攻撃	9	6
空中カウンター攻撃	8+8	4+6
弱ダッシュニー(連打成功)	0+6+叩き付け	0+2+0
強ダッシュニー(連打成功)	0+5+5	0+4+9
ダッシュニー(連打失敗)	0+8	0+2
キャシイラリアット	10+5+5	2+1+1
ショルダークラッシュ	5+10	0+9
トリプルヘッドバッド	5+6+6+6	0+4+4+4
ノーザンライトボム(弱)	10+叩き付け	5+0
ノーザンライトボム(強)	16+叩き付け	0+0
いてこましスペシャル	8+(6×8)	2+(0×8)+6+4+6

基本攻撃値一覧

●とらみ基本攻撃値表

技動作名	攻撃値	気絶値
立ち弱攻撃	3	1
立ち中攻撃	6	2
立ち強攻撃	8	2
立ち→+強攻撃	6+5	4+4
地上←+弱攻撃	3	2
しゃがみG方向+強攻撃	8	2
しゃがみ弱攻撃	2	0
しゃがみ中攻撃	4	5
しゃがみ強攻撃	11	7
ジャンプ弱攻撃	3	2
ジャンプ中攻撃	4	3
ジャンプ強攻撃	9	7
ダッシュ弱攻撃	5+5	3+4
ダッシュ強攻撃	5+7	3+2
地上投げ	11	0
空中投げ	0	0
地上カウンター攻撃	7+6	2+3
空中カウンター攻撃	6	6
覇王拳	5+5+5	5+5+5
空中覇王拳	5	5
双龍拳(弱)	(9→6)+3+5	2+2+3
双龍拳(強)	(9→6)+6+3+3+5	2+2+2+2+3
飛び膝踵落とし(地上)	7+4+7	4+(2→3)+3
飛び膝踵落とし(空中)	7+4+7	4+(2→3)+3
空中飛び足刀	10	6
雷龍覇王拳	(6+6+6)×4	(2+2+2)×4
雷龍衝撃破	8×4	2×4

●めぐみ基本攻撃値表

技動作名	攻撃値	気絶値
立ち弱攻撃	2	1
立ち中攻撃	2→3	2
立ち強攻撃	5+4	(4/3)+3
立ち→+強攻撃	(3→4)+4	1+2
しゃがみ弱攻撃	1	1
しゃがみ中攻撃	5	3
しゃがみ強攻撃	3+7	1+6
ジャンプ弱攻撃	2	1
ジャンプ強攻撃	6	4
ジャンプ→+強攻撃	5	2
ジャンプ↓+弱攻撃	2+2	1+1
ジャンプ↓+強攻撃	5	4
ダッシュ弱攻撃	3+3+3+3	2+2+2+2
ダッシュ強攻撃	7+6	2+3
地上投げ	10	4
空中投げ	10	4
地上カウンター攻撃	7	4
空中カウンター攻撃	3+(5→7)	1+(5→4)
ボンボンアタック	5+2	4+2
ボンボンあっぱー(弱)	8+4+4	5+1+1
ボンボンあっぱー(強)	8+4+4+4+4	5+1+1+1+1
めぐみ・けりけりパンチ	5+5+8	2+2+3
ふみふみのっかり	4+3+5	3+1+5
めぐみ・けりけりダンス	3+0×4+10×3+0 +10+4×4	2+0×4+4×3+0+ 4+1×4

●かりな基本攻撃値表

技動作名	攻撃値	気絶値
立ち弱攻撃	2	1
立ち中攻撃	5	3
立ち強攻撃	7+7	3+3
立ち→+強攻撃	6+6	3+3
しゃがみ弱攻撃	2	1
しゃがみ中攻撃	5	3
しゃがみ強攻撃	8	5
ジャンプ弱攻撃	2	1
ジャンプ強攻撃	7	4
ダッシュ弱攻撃	4+5	2+2
ダッシュ強攻撃	4+5+3	2+2+3
地上投げ	3	3
空中投げ	0	0
地上カウンター攻撃	4	4
空中カウンター攻撃	5→4	3→1
ミドルコンボ	5+5	3+2
ケロケロアタック	10	6
ケロケロHプレス	4+4	2+2
バイオインクト(弱)	7+3+5	(2→1)+2+2
バイオインパクト(強)	9+7+3+5	4+1+2+2
ケロケロメガヒート	10+18	0+6
ケロケロアングラー	5×N	0×N

●なな基本攻撃値表

技動作名	攻撃値	気絶値
立ち弱攻撃	1	3
立ち中攻撃	4	3
立ち強攻撃	6→5	2→4
立ち→+強攻撃	5+5	4+3
しゃがみ弱攻撃	2	1
しゃがみ中攻撃	4	4
しゃがみ強攻撃	7	7
ジャンプ弱攻撃	1	2
ジャンプ強攻撃	8	6
ダッシュ弱攻撃	6+8	3+4
ダッシュ強攻撃	6+8+4	3+4+3
地上投げ	0	0
空中投げ	0	0
地上カウンター攻撃	5	6
空中カウンター攻撃	8	6
風月扇	6	5
牛若の舞(弱)	8+4+5	1+2+4
牛若の舞(強)	8+8+4+5	1+1+2+4
裂襲破(弱)	7→6→5	5→5→3
裂襲破(強)	7+6+5	5+5+3
桜花連撃	(10+7×3+10)×2	(2+1×3+2)×2
武刀蒼炎陣・壱	9+14+8	0+2+0
武刀蒼炎陣・弐	(5+5+5+5)×3〜5	0

●しのぶ基本攻撃値表

技動作名	攻撃値	気絶値
立ち弱攻撃	3	1
立ち中攻撃	6→5	4→2
立ち強攻撃	8→6	5→3
立ち→+強攻撃	7+6	(4→3)+3
しゃがみ弱攻撃	2	2
しゃがみ中攻撃	6	4
しゃがみ強攻撃	10	4
ジャンプ弱攻撃	3	1
ジャンプ強攻撃	8	5
ダッシュ弱攻撃	4+5	1+2
ダッシュ強攻撃	4+5+4	1+2+4
地上投げ	0	0
空中投げ	4	8
地上カウンター攻撃	8+3	1+5
空中カウンター攻撃	9	3
ジャンプ→+弱攻撃	5+3	3+6
ジャンプ→+強攻撃	5	4
番長バズーカ	7	6
番長ダイナマイト(弱)	8+(4→3)	4+(2→1)
番長ダイナマイト(強)	8+8+4+3	2+4+2+1
番長トルネード(弱)	4+4+4	1+2+2
番長トルネード(強)	4+4+4+4	1+2+2+2
空中番長トルネード(弱)	4+4	2+2
空中番長トルネード(強)	4+4+4	2+2+2
必殺メガトンバズーカ	7×6	1×6
必殺メガトンダイナマイト	(11+9+6+6)×2+6	(2+2+2+2)×2+2

メガファイトトーナメント期間特別日程表

三時限目

「対戦基礎攻略」

＜私立繚乱女学院＞

基本対戦攻略・はじめに

時代に取り残されるようにあすか１２０％SP2を延々とプレイし続けた中で、多くの戦法が生まれ、消えていきました。その中でも特筆すべきものをいくつか取り上げていきます。また、プレイしていく中での独特のコツといったものにも触れていこうと思います。ざっと読んでみて下さい。

実際、各キャラの攻略記事はかなりイッちゃった人たちが書いていますので、読まれた方の中には「なにこれ？」と思うことがあるかもしれません。この記事ではそんな貴方とマニアックな攻略とを繋ぐものになれば良いなあ…と思って書いてみたものです。どうでしょうか。

１．連続技について

・連続技の組み方のコツ

あすか１２０％では、その柔軟なシステムにより、様々な連続技を組むことがが可能になっています。これればかりは想像力の勝負です。こんな本を書くような今になっても、ふと何かを思いつくとプレイして試しています。本当、奥が深いんですよ。

ですが、想像するにもその基準となるものが無いと何を入れて良いやらわかりません。ここではその基準となるようなものをいくつかご紹介することにします。

①とりあえず入るもの

何はなくともまずはこれからです。攻撃キャンセルのかかり具合、技の発生・リーチ・硬化時間・攻撃属性、ラッシュ数などと相談して下さい。キャラ毎によって浮く高さや判定が違うので、キャラ限定のものも見つかってくると思います。

また、壁際などでは壁受け身を取れない（取りにくい）連続技があると重宝します。考えてみて下さい。

②威力重視のもの

これについては、他の格闘ゲームでの連続技の使い道と変わりません。ただ、きついラッシュ補正のことを考えると、あまり弱攻撃連打などラッシュ数を稼いでしまうようなものはお勧めできません。技表・計算式とにらめっこしながらうんうんうなって下さい。

③技を入れ易いもの

間合いがどの状態から入るのか、また相手キャラによって入れ易いのか、これも重要です。人の手で入力するものですから失敗もあります。最初からあまりに難しい繋ぎ方をすると、きついですよね、やっぱり。

④反撃を喰らいにくいもの

相手に防御されたときに、どれだけのリスクがあるかということも重要です。もちろんガードされればガードキャンセルで反撃を喰らうことにもなりますからね。これについては長くなるので下にまとめてみました。

反撃されにくい連続技（例えば…ですよ。あくまでも例えば。）

威力重視で考えると、しゃがみ強→必殺技などと繋ぎたい
　＞ガードされると反撃を喰らいやすい
　　＞しゃがみ中→しゃがみ強→必殺技としてしゃがみ中ヒット確認後に出すようにする

当たることを祈って必殺技出し切り。段数が多い技は相殺にも強いだろう
　＞ガードキャンセルの的になる
　　＞段数が多い技（リボンカッターなど）はヒット確認後に出す

通常技で段数を稼ぎたいけどガードキャンセルが怖い…
　＞「しゃがみ弱→前入れ強」など下段と中段を素早く切り替えることでガードされにくくする
　　＞さらに、「しゃがみ弱→しゃがみ中→しゃがみ強」等と併用して使い、二択をかける

⑤気絶値を稼ぐもの

そんなに威力はなくとも、相手を気絶させることができればその後にフィーバータイムが訪れます。これを狙ってみるのもいいでしょう。気絶値はラッシュ補正がかかるとすぐに１（最低値）になってしまうため、ラッシュの最初は気絶値の高い技を当て、ラッシュの最後を段数の多い技で締めるのが理想です。といってもキャシィのいてこましスペシャルなどのような気絶値自体が０に設定されているものを入れても意味がありませんけどね。

飛鳥や奈々などでは連続技の締めを連打系のものにすると良いでしょう。また、ラッシュの序盤に気絶値の高い技を何回も当てられるようならば、そういった連続技を狙ってみるのも悪くないと思います。

⑥体力差を見て考えるもの

このゲームの体力差によるダメー

ジ・気絶値補正は半端なものではありません。それを考えに入れてみると、残り体力の状況によってベストな連続技が変わってきます。これはプレイスタイルによっても変わってきますので一例ということで。

まず、体力的にこちらが大幅に負けている場合について。このときは気絶値が高いものを入れたいので、⑤のものを積極的に狙っていきます。また、自分が負けそうだということを考えるとできるだけリスクが少ないものを選択することになりますね。

次に、こちらが微妙に負けているときについてです。このときには少し技が当たっただけで体力補正が無くなってしまうので、早めに攻撃値・気絶値の高い技を当ていきたいところです。

こちらが勝っているとき。これは単純に威力の高いもの、入れやすいものを狙っていきます。

逆にこちらが大幅に勝っているときは、威力などはどうでもよく、できるだけ反撃を喰らわないような連続技をしかけていきます。

とまあ、こんな感じなのですが、こんなものただの理想論です。ここらは読み合いなのでころころと変わってきますしね。

⑦戦法に組み込むもの

連係としての連続技です。連続技終了時に攻撃側が有利となるもので、これを見つけることができれば強さがグンと増すことと思われます。

やはりこれもプレイスタイルによって違ってくるのですが、ひとまず連続技の最後に叩き付けダメージがある技を持ってきて、相手に受け身を取らせるものから説明します。

例えば、飛鳥が連続技の締めをジャンプカウンター攻撃にするとしましょう。相手は叩き付けダメージを喰らいたくないので受け身をしますよね。すると飛鳥は連係を継続できる、とこういったことになります。

また、壁際で相手を浮かせて連続技を入れる際にわざと壁受け身が取れるような技を出すというものもあります。相手が受け身を取ってもこちらが先に動けるような技を出しておき、受け身を取れば連係継続というものです。

例えば、壁際で相手を浮かせた後に立ち弱連打をしておけば相手は受け身を取る可能性がありますが、その後はこちらが先に動けますよね。そういうことです。

次はそのキャラの得意な状況をつくるものについて。忍がジャンプカウンター攻撃で連続技を締めたとします。忍の得意なゾーンは壁際です。その連続技を入れることで、どこからでも忍の得意ゾーンに入ることができます。

それ以外にも連打系で気絶値を与えつつバーニングゲージを溜めるものや、ダッシュ攻撃をかすらせて有利な状況をつくるもの、果てには数瞬で殺してしまえるものなど、様々なものがありますが、とてもフォローしきれないのでこれぐらいにしておきます。

⑧その結果

と、このように①～⑦までを考えて連続技を組むのですが、どれがベストの連続技かということはわかりません。だから面白いんですけどね。プレイヤーの数だけ戦法があり、戦法の数だけ連続技があると思います。貴方の戦法と照らし合わせて、有効な連続技を探してみて下さい。

・ちょっと一息

…さて、ここまで書いて見返すと、えらく殺伐とした文章になってしまったな、と我ながらちょっと引いてしまいました。実際のところ、そこまで効率にこだわらなくても良いと思います。要は楽しければいいわけですから、「この連続技を極めてやったぜ、イエー」と盛り上がるのも、それもまたあすかの楽しみ方だと思うのです。実際変な連続技喰らってしまって精神的に参る、ということは結構ありましたから、それはそれで実戦的なのかも知れませんけどね（笑）

2．避けについて

基本システム解説でも触れましたが、もう一度ここで扱いたいと思います。避けを上手く使うことにより戦法自体も大きく変わってくるはずですからね。

・避けの特長（実戦編）

対戦で使うと嫌がられることの多い避け。この避けがなぜ相手にとって嫌なのか、それについて考えてみましょう。あすかをプレイしている大抵の人はすぐに浮かんでくると思います。

避けは嫌だと思う４つの理由

①打撃が当たらない
②避けからの動作に隙がない
③避け中に投げ抜けコマンドを入れると無敵
④避けからの投げが強い

と、こんなところでしょうか。④についての考え方は人それぞれだと思うのですが、とりあえず最初はこんなところだと思います。それぞれ見てみます。

①打撃が当たらない

避けというからにはこうなっているのは当然ですね。相手の連係などお構いなしです。上下の揺さぶりが強いこのゲーム中で、ガードに徹するよりも避けを使っていった方が良いというのは明白でしょう。

②避けからの動作に隙がない

避けの後半を全ての動作でキャンセルできる（久美・清子除く）ことによって、避けの終わりに隙が無くなっています。避けから何かの動作に移るまでに全く隙がありません。

③避け中に投げ抜けコマンドを入れると無敵

その通り。一切の攻撃を喰らうことがありません。相手が避けたと思って投げると抜けられてしまいます。特に投げを抜けられたら強烈な反撃が確定してし

まう「久美・清子・忍」といったキャラでは、相手が避けるとその場で手が詰まってしまいます。

④避けからの投げが強い

避けた後に投げることで、全く隙のない投げが出ます。普通は投げの条件に、相手のすぐ近くで無防備に立たなければいけない、というものがあります。その状態になるまでには相手の打撃を喰らうリスクが発生するのですが、避け投げはそのリスクを簡単に無くしてしまえます。そりゃ強いわけです。

・使わなくちゃ損

ということで、こんなに強い動作、使わなくちゃ損なのです。キャラや戦法によっては「まず使ってはいけない」場面もありますが…。全く使わないということは、立ちガードはしゃがみ攻撃をガードできないから使わない、というのと同じです。使えると思ったら迷わず使いましょう。

上の文章を読んで、「なんだかおかしいぞ」と思われた方もいらっしゃるのではないでしょうか。だとすればその通り。自分は避けをすることがそんなに強いだなんて思っていません。避ければ強いではなく、避けを使わなければ弱い､それを書きたかったわけです。何たって「避け、無茶苦茶強えよ〜。」という状況って、誰しも一度は経験するものだと思いますから、避けを使わないことには次のステップに進めないんですよね。

さて、そうなったら、次です。

・避けの攻略法（実戦編）

避けという動作自体に弱点が無いというのは本当です（ただ、久美と清子の避けには弱点あります。ここではその2キャラの避けに関しては楽勝ということで除外します。）。ところが、「避けをする」という行動には隠れた弱点があったのです。それは…

避けがあまり強くないと思う5つの理由

①相手が避けてもこちらはダメージを喰らわない
②相手は避けている間動けない
③避け投げは強いというのはこっちも知っている
④起きあがりに避けは出にくい
⑤避けを出した瞬間には投げ抜けしていない

ということです。いやこれ本当ですから。

①相手が避けてもこちらはダメージを喰らわない

これが重要です。「避け→避け」なんてやられてもこっちの体力は1ドットも減りません。要は避けが終わるまで待ってやれば良いんですね。何か技を出してくるはずです。あとは避けの終わり際を狙い撃ちしてやるだけでOK。経験上、「避け→避け」以上は滅多に避けてきません。しかも4回連続での避けともなると一度も見たことがありません。（これはスト2での「波動拳2回と昇龍拳1回はセット」ということと関係が…ひょっとしたらあるかも。）

ラッシュがガードキャンセルで避けられた時にはさすがに反撃を受けますが、それをされるということは避け以外でもガードキャンセルで反撃を受けたということです。避けが特別強いわけではありません。

②相手は避けている間動けない

避けている間は動くことができない。これも重要なことです。こちらに技を出し直す余裕があれば、それだけで主導権を握れます。こちらの得意な間合いにしてしまいましょう。また、コマンド投げを持っているキャラは安全に投げることができます。逆に言うと、めぐみとキャシィと対戦するときには避けることはかなりのリスクを伴うということですね。

③避け投げが強いというのはこっちも知っている

避け投げは強いものですから、投げからの追い打ちが強烈な竜子などはこれを入れたくてたまりません。こちらの攻撃を避けたとき、「やった」と思いながら投げを入力しているはずです。はい、投げ抜けしてあげましょう。投げ抜けはどんな状況からでもできるものですから、本来なら技の硬直に反撃確定といった場合でも、相手が避け投げをしてくれると反撃ダメージを0にすることができます。

コマンド投げを持っているキャシィなども同様です。キャシィが避けたら皆一斉にバックダッシュ、もしくは避けの戻りに下段攻撃を重ねていることでしょう。

また、投げられ判定が無くなる必殺技や投げ間合いの少し外でのしゃがみ弱連打で相手の勘違いを誘うことが可能です。ここら辺は読み合いですが、そう分が悪いものではないと思われます。

④起きあがりに避けは出にくい

今まで、起きあがりの避けは出せた覚えがありません。転倒した相手が起きあがりにいきなり避けてくるということはないので、そこらへんは安心して技を重ねることができます。

⑤避けを出した瞬間には投げ抜けしていない

これは中途半端に近い距離（だいたいしゃがみ中攻撃が当たるぐらいの距離）で、相手がこちらの牽制攻撃を避けるためにR2避けをした場合のことです。

このとき、避けた本人は「R2で避けて、相手が近づいてきたら投げてやれ」などと思いがちです。「避けの後に投げ抜けコマンドを速攻で入れて相手の投げを抜けてやれ」と思っている、というのはよほどひねくれた人かやりこんでいる人でしょう。そこでダッシュ等で一気に間合いを詰めて投げてあげるとどうなるでしょう。R2避けは方向キーがニュートラルになっていないと出ません。ということは、避けをした直後は投げ抜けコマンドが入力されていない場合が多いわけです。そう、相手が「R2で避けて…」と思った瞬間の投げは抜けられにくいのです。

ただ、この方法は環や飛鳥のような抜けられてもリスクが無い投げを持っているキャラにしかお勧めできません。先程述べた「久美・清子・忍」のようなキャラは、とりあえず間合いを取って反撃を喰らいにくい

打撃を重ねるようにした方が安全だと思います。

・ということで

あまり避けに頼りすぎると自滅してしまう可能性があります。避けるというのは「何かするよ」とわざわざ言っているのと同じですから、対処されやすいわけです。避けすぎに注意です。しかし、避けというのは基本的には便利なものというのも確かです。要所要所でバリエーションを持たせて出していきましょう。

3．ガードキャンセルまわり

・ガードキャンセルの強さ

他の格闘ゲームでは、相手にガードさせても攻撃側が数フレーム有利なんてことは日常茶飯事。それを軸にして戦っていくということは当然とされています。ですが、このゲームでは違います。いつでもガードキャンセルで技が出るため、相手にガードさせ続けるとそれだけ危険性もグンと上昇します。さて、その独特な攻防とはどのようなものでしょうか。少し触れてみます。

・まずは基本から

ガードすると、ガードキャンセルで技を出せるようになります。ＧＣ必殺技やＧＣダッシュ攻撃など判定が強い技が目白押しですので、ガードに成功すればウハウハなわけですね。

しかし相殺というものがあります。これがやっかいで、せっかく反撃をしようと思ってガードキャンセル技を出したのに、攻撃側が反撃を見てから段数の多い技を出してきたり、相殺キャンセルで技を出してくることで反撃ができないという状況もあります。また相殺以外でも、相手の技にこちらが勝つのかどうかはわかりません。ガードキャンセル技を出せば全ての技が返せるという訳ではない、ということですね。

そうなると確実なガードキャンセルを狙いたくなります。それには下の項目ような状況が考えられます。②のものはともかく、①に関してはどのキャラでも安全に反撃できるということで、これを狙っていくことが多くなります。

・次は攻撃側の視点で

ガードされると確実に反撃されるとわかっている技など、そう頻繁には出したくありません。必殺技やダッシュ攻撃は、通常技をいくつか当ててからのヒット確認後に使っていきます。もし出し切るにしても、飛鳥ならば弱フェノメノンなどガードキャンセルされても反撃を受けにくいようなものをメインに使っていくことになるでしょう。

また、防御側がこちらの出し切り技を待っているというのなら、そこまでの通常技はガードに徹してくれるということですよね。通常技の中下段の揺さぶりを強くすることや、タイミングを微妙にずらすことで十分に対処できます。

・また防御側に移って

こうなるとガードをし続けること自体が困難になってきます。なんとか攻撃側の二択を読み切ることができればいいのですが、そんなこと完全にできるのはよっぽど調子がいいときか、そうでないなら神です。仕方ないので、相手の通常技に対してガードキャンセル技で割り込むことにします。もともとＧＣ必殺技などは出始めに無敵が付いているものが多いですから、相殺しないように気を付ければ、それなりに反撃できます。

・攻撃側の選択肢

防御側の覚悟がそこまでいってしまうと、もはやガードをさせてしまう事自体が怖くなってきます。下手な出し切りは全て返されてしまう、とするとどうしたら良いのでしょうか。

しかし、相手の考えていることを読んでみると…。「ほら攻撃するよ、ガードして速攻ガードキャンセルだ」と思っているはずですね。投げてあげましょう。

また何も連続技にこだわらなくても、他の手段もあります。例えば…下段通常攻撃（例えばしゃがみ中）などを一段か二段で止めてみましょう。一段目のガードからはいきなりそこまでの心構えはできていないものです。もし相手が一段目からきっちりガードキャンセルをしたとしても、遠距離から攻撃を出していればガードキャンセルで返されにくいうえ、相手のガードキャンセル技がすかってこちらのビッグチャンスが訪れることもあります。こうなれば最高です。

・防御側としては…

攻撃側はガードキャンセルされることを前提に攻撃しているため、下手にガードキャンセル技を出すわけにもいきません。かと言ってガードに徹すると嫌な連係を喰らいがちですし、投げも警戒しなければなりません。そして投げを警戒していると下手な下段打撃も喰らってしまいます。どうすればいいんでしょうか…。

あるひとつの解決方法があります。あくまでも一例ですけどね。

・ガードする前に攻撃してしまう

ガードしようとするということはそれだけでかなりのリスクを背負うことになります。それならば、こちらからの攻撃で迎撃していった方がまだまし、というわけですね。上手い人同士の対戦がノーガードの殴り合いに見えることがあるのは、こういうことです。

と、ガードキャンセルについてはひとまずこんなところです。皆さんも頑張って読みあって下さい。

ガードキャンセルに適した状況

①相手の（超）必殺技・ダッシュ攻撃・カウンター攻撃をガードした後
　→それぞれ出しきりの技のため、これらをガードすると安全にガードキャンセル技で返せる
②段数のある、判定も強い技が出せるようなら出す（超必殺技、リボンカッターなど）
　→まず負けることがないようなら、決め打ちで出してしまってかまいません

4．投げについて

・投げの攻防

このゲームの投げは強い、これは皆さん思っていることだと思います。避けからの投げ（「2．避けについて」参照）やダッシュ投げ、空中投げなど様々なものがありますが、ここではその投げの活用法について書いてみようと思います。

・とりあえず通常投げ

ひとまず立ち状態から横＋○で出る投げから。全ての技の中でも最も早く出るもののひとつで、攻撃判定が出るまでにしばらく時間がかかるような打撃などは投げの敵ではありません。どんどん投げてしまいましょう（キャラにもよりますが）。

その投げに対する対処法には、投げ抜けというものがあります。確実ですね。しかし、環の投げのように投げを抜けてもちっとも嬉しくないといったものもありますよね。

ここでは別の方法、打撃で返すものについてお話しします。↓↓必殺技やダッシュ攻撃での投げられ無敵を使った技を出すと、相手は投げることができずに横＋強攻撃を出すこととなります。横＋強は全体的に出るのが遅めの技なので、大抵の場合は一方的に勝ち、悪くても相打ちです。

この方法､相手に見られたらそこで終わるのですが、投げが入る状況で何もせずに立ち止まるということはかなりのリスクを伴います。必然的に相手は何かしらの動作を起こすことが増えてきますので、ちょこちょこと出していくとそれなりの効果があるのではないでしょうか。

投げる方もこれを考えた上で、「後ろ＋○」の投げを使います。そうすると投げが失敗した場合でも、横強攻撃に比べて出の早い立ち強攻撃が出るため、相手の打撃と相殺を起こしやすくなる､というわけですね。状況によって使い分けてみて下さい。

・空中投げ

上方向に強い判定を持っている空中投げ。その使い道を探ってみます。ちなみに、空中投げは基本的に抜けることができません。清子・キャシィ・環・奈々の空中投げは抜けることができるのですが、実戦でそう見たことがないことからも、抜けるタイミングは難しくなっているようです。

①相手が先にジャンプしたときは簡単ですね。ダッシュジャンプ等で追いかけていって投げてやればいいわけです。このことから言って、空中投げからの連続技が強力なキャラを相手にしているとき、先にジャンプすることは控えた方が良いでしょう｡対処法としては、空中カウンター攻撃等で投げられ判定を無くしてしまうこと、ぐらいでしょうか。

②空中ガード後に投げる、というものもあります。相手の空中攻撃をガードしたあと、無防備なところを投げるものです。これの対処法は、隙無く技をガードさせることで空中投げが入らないような間合いを取ることです。結構難しいんですが。

③バクチでジャンプすぐ空中投げ、というものもあります。ジャンプした直後に投げコマンドを入力し、うっかりジャンプした相手を一瞬で投げるものです。当然失敗すればそれなりのリスクがあるのですが、相手のジャンプを読むことである程度成功率を高めることができます。

例えば、めぐみのダッシュ強を喰らったとします。その後のめぐみの行動は、超必殺技・立ち攻撃・低空ふみふみのっかり・そのまま何もしないの４択が考えられますが、喰らっている側がジャンプすぐ空中投げを使うことにより、立ち攻撃以外の選択肢にやられてしまうということがありません。

④おまけとして。「ジャンプ直後に後ろ押しっぱなし・相手が近づいたら○ボタン」というものがあります。これは「相手の攻撃が先に届けばガード」「相手がジャンプカウンターなどを出せばジャンプ強攻撃」「うまくいけば空中投げ」とどの状況にも対応できるものです。竜子使っているとこれは結構便利です。

結局これもリスクとリターンを考えて使っていくことになります。竜子は空中投げのリターンが異常に高いのに対して、奈々などは空中投げを極めてもダメージ０というように、使っているキャラで色々と違ってきますしね。自分の持ちキャラが竜子なので色々と書いてしまいましたが、実際、他のキャラはここまで使うことはなさそうですし。参考程度と言うことにしておいて下さい。

・ダッシュ投げ

多くのキャラで使われるものです。ダッシュから投げることで多くの利点が出てきます。

壱．一瞬で投げ間合いに入ることができる
弐．間合いが少しだけ広がる
参．ダッシュの出だしに無敵が付いている
四．リバーサルで出しやすい

壱．一瞬で投げ間合いに入ることができる

普通、投げるときには投げ間合いになるまでが一苦労なのですが、ダッシュ→投げと隙間無く行動することで一気にその間合いに入ることができます。

弐．間合いが少しだけ広がる

壱のものと併せて考えると、やはり相手を投げやすいということが言えると思います。また、相手が投げを意識する前に投げに行けるので、抜けられる確率も減ります。ここが避け投げとの違いですね。

参．ダッシュの出だしに無敵が付いている

ダッシュには出だし無敵があります。相手のラッシュを喰らっている最中であっても、一瞬の隙があれば相手の技をくぐり抜け､投げを極めることができます。相手は打撃を入れようと攻撃ボタンを押しているときが多いでしょうから、ますます投げ抜けされにくくなります。

四．リバーサルで出しやすい

細かいことは省きますが、起きあがりに相手が近距離で打撃を重ねているようであれば、普通に投げるよりもダッシュ投げにした方が成功率が上がります。

そして次。ダッシュ投げの応用法です。

・ガードキャンセルダッシュ投げ

本来、ガードキャンセルで使える技の中に投げはありません。ところが「ガードキャンセルダッシュ→ダッシュ投げ」とするとガード状態からも投げに行くことができます。ただこれは相手の攻撃に対してダッシュ相殺してしまうと入れにくいので、ダッシュ相殺のない竜子や久美、またダッシュ中の判定が小さいめぐみなどでないと使いにくいかもしれません。

しかもガードキャンセルのタイミングを間違えれば極度に危ない技なので、使いこなすには慣れが必要だと思います。貴方の使い方に合うかどうか試してみて下さい。

・ダッシュ逆投げ

ダッシュ投げを狙っても、様々な要素で失敗してしまうことがあります。失敗したらダッシュ強攻撃が出るわけですが、このとき相殺やガードされてしまうと反撃を喰らいがちです。面白くありません。…ということで、失敗しても立ち強攻撃が出るダッシュ逆投げを使ってリスクを軽減することもできます。

また、ダッシュ投げの後は技が入れにくくなるキャラ（めぐみ等）や、ダッシュ投げだと受け身を取られてしまう怖れがある場合などはこちらを狙った方がいいでしょう。タイミングはシビアですけどね（結構重要)。

・戦法として組み込む

以上のことからダッシュ投げは使える技として認識されているのですが、あまりダッシュ投げを使いすぎると成功率が低くなってきます。避け投げに反応するように、「ダッシュで近づいてきたな、投げ抜けだ」と投げ抜けコマンドを入れられてしまうからです。

そこで。ダッシュ通常攻撃などとの２択にすることができます。ダッシュした以上何かするはずだ…という予測まではできるでしょうが、何をするかというところまでは読めませんからね。ダッシュを起点とする技は多いので、色々と出してみましょう。

・対空空中投げ

最近（といっても数ヶ月前）に見つけられたものです。相手のジャンプ攻撃をガードした後、「↑↑→○」というコマンドで空中にいる相手を投げることができます。要は「↑↑でガードキャンセルジャンプ」と「→○で空中投げ」の複合技ということなんですが、上方向に強い空中投げのおかげで対空技として使えるようになっています。

▶

いくら空中投げが強いキャラを使っていても、起きあがりにジャンプ攻撃を重ねられることなどで飛び込まれるという場面が無いということはありません。その時に使ってみましょう。また、忍の番長トルネードなどで相手が空中に浮いていればジャンプ攻撃でなくとも投げることが可能です。便利なものですね。

・その対処法

せっかく空中投げされる危険をおかしてまで跳んだのに、そんなに簡単に返されるとつらいですよね。しかし、対空空中投げには対処法が多くあります。着地投げ・打点の低いジャンプ攻撃・空中必殺技でタイミングをずらすなど、ちょっと考えただけで色々浮かびます。安易なジャンプ攻撃は危険ですが、それはどの状況でも同じ。攻撃のバリエーションを増やしていくことでより楽しい空中ライフを送れることでしょう。

5．待機モーション

・待機モーションとは？

待機モーションとはコマンドを入力してからその動作が完成するまでのモーション、と名付けました。名称についてはあまり深く考えないで下さい。ここでは「ジャンプ待機モーション」と「しゃがみ待機モーション」についてのみ触れます。

・ジャンプ待機モーション

きつい攻撃を起き攻めに使われたときなど、ジャンプで回避するという方法がありますね。そう、確かに便利です。が…

スローモーションでジャンプの動作をよく見てもらえばわかるのですが、↑を押した後、ジャンプする前に少しかがんだ状態が一瞬あるのがおわかりでしょうか。それがジャンプ待機モーションと呼ばれるものです。この状態でもガード自体はできるのですが、ジャンプをするために↑コマンドを入れていることから、下段攻撃をガードすることができなくなっています。

下段攻撃を合わせられたときには安易なジャンプでの回避はできないので注意して下さい。逆に考えると、起きあがりの連係をジャンプでかわされるようなら下段を中心に攻めていく、といったことも良いかも知れませんね。

・しゃがみ待機モーション

ジャンプ待機モーションと同様に、しゃがみこむ最中にも同じような事が起きています。立ちからしゃがみの際にも待機モーションが存在し、この最中は、↓コマンドを入れているために中段技をガードすることはできません。普通は意識する必要のないものですが…これについてはめぐみのキャラ別攻略にて、どんな利用をされているかをご覧下さい。

ちなみにしゃがみ→立ちの際の待機モーションもあります。やはりしゃがみ攻撃をガードすることができません。これに関しては今のところ特にこれといった利用法はないのですが…また何か見つかるかも知れませんね。

・バックダッシュ待機モーション

もしかして…と思って調べたのですが、これには待機モーションが存在しません。相手のきつい攻撃を回避するときはバックダッシュが一番ですね。とか言ってるとダッシュ攻撃で追っかけられてシューン。応用効かしていくしかないでしょう。

6．厳しい戦法について

・２択３択当たり前

今となっては対応策なども見つかり、結構洗練されてきた感のある戦法ですが、そこに至る過程できつい戦法も沢山見つかりました。システムの自由度が高く、多くの行動が許されているからですね。ここでは、割と「こんなのハメだー」と言われがちなものを集めてみました。どうでしょうか。

・キャシィのＧＣトリプルや避けトリプル

まずはこれから。あすか１２０％ SP が出た頃から言われ続けているものです。対処法はバックダッシュや遠距離からのしゃがみ牽制などで。トリプルを失敗したキャシィは隙だらけです。

・キャシィのトリプル→立ち中→トリプル

連続技ではありませんから、バックダッシュやジャンプでちゃんと回避できます。喰らっている側が「連続技をわざと止めるわけがない」と思っている隙を付く優れた戦法ではあるとは思いますが。

・避け待ち

これは「２．避けについて」で触れていますね。

・無限段

理論上ではハメということですが、ずっと入れ続けられる訳がありませんし、失敗したときのリスクもそれなりにあります。こればかりは人それぞれですね。

・めぐみのどろっぷきっく→しゃがみ弱

こんなのガード不能です。が、これは立派な連係です。めぐみからラッシュを取れば何が残るというのでしょう。（答え：ダイナマイトボディ）

・竜子のデスゲーム

ええ、決まればいいですよ、決まれば…。実戦で使ってみて下さいよ。（竜子使い・談）

・奈々に対してずっとしゃがみガード

ジャンプ攻撃以外の中段技を持たない、かつ投げダメージが無い奈々に対しての最も強烈な戦法です。結局これもダッシュ弱攻撃＆回避での削りということで決着を見た…ような気がします。

7．先行入力について

先行入力とは、基本システムでも触れた通り、「あらかじめコマンドを先に入力することでボタンを押したときに技が発動するようにする」ことです。この先行入力を使って面白いことはできないでしょうか。

・ジャンプすぐ空中必殺技

地上にいるうちに必殺技の方向キーコマンドだけを入力し（例えば↓↘→）、ジャンプした直後に攻撃ボタン（○や×）を押します。すると、超低空で空中必殺技が出るようになります。感覚的には、「↓↘→↑○」というコマンドを入れる気分で。右京のバックダッシュ燕返しのようなものですね。

見ているだけでもそれなりに面白いのですが、これを実戦で組み込むいくつかのものを考えてみました。昔から「便利かも」と言ってる割には、あんまり他の人使わないんですよね。ちぇ。

虎美の低空空中雷龍覇王拳
　→相手転倒時の追い打ちに。

飛鳥の低空強空中フェノメノンクラッシュ
　→3段技なので遠距離での牽制に。

可莉奈の低空空中ケロケロアタック
　→地上で出すより硬直が短くなります。

竜子の低空強空中竜巻レシーブ
　→ヒットすると地上カウンター攻撃が確定。

さあ、空中連続技を使えるキャラはどんどん使ってみましょう。まだ他にもこれを使った楽しい技があるかも知れません。見つけてみて下さい。

8．様々なテクニック

さて、ざっとここまでまとめてみましたがいかがだったでしょうか。基本戦法だからといって別に「こうしろ」と指定しているわけではないんですが、貴方のとる戦法の指針となれば…ということで色々と紹介してきました。その最後を締めるのは対人戦ならではの対戦テクニックについてです。

ここに書かれていることはある意味余計なことなのかもしれませんが、人と対戦するうえでこれが一番の楽しみを持っているのだと思っています。それではどうぞ。

・対戦テクニック（ゲーム編）

①相手のコントローラの音に注意

コンシューマゲームならではのことですが、部屋の中で対戦をしてると、相手の方からがちゃがちゃと音が聞こえてきます。コマンド入れている音が聞こえたら相手は何かをしてくるということです。逆に、音が聞こえないという時には何もしないで様子見ということなのでしょう。実はフェイントだったという可能性もあるのですがね。

②相手のいらいら度をチェック

ちくちく攻撃を当てるなど嫌な攻撃を繰り返していると、相手は派手（安易）な攻撃を仕掛けてきがちです。どの程度相手の精神ゲージを削ったかを考えてみるといいでしょう。

③相手の癖をチェック

何回も対戦しているとその人の癖が見えてきます。それは技の繋ぎ方だったり状況による戦法の変化だったりしますが、読み合いの要素が強いこのゲームでそこを掴めば勝利は目前ですよ。掴みにくいものなんですが。

・対戦テクニック（対人戦）

①相手に話しかけよう

「なにそれ、ガードできねー」と言えばもう一度その攻撃を仕掛けてくる可能性が大。狙い撃ちです。また「次は返してやる」というセリフは相手に違う選択肢を取らせるために使います。ただし普段からそれをやっているとフェイクを見破られる上に狼少年の称号を与えられるので程々に。上手くいったときには「かかったな！」とちゃんと嘘を付いていたことを報告すべきですね。

ちょっとばらすと、筆者が「投げかあ～」と言っているときはまず投げを警戒してません。えへへ。

②相手を動揺させる（精神攻撃）

これは強烈。よくやられますから。竜子の連続技はクイックが入るものが多く時間がかかるので、喰らっている側はしばらく暇になります。そこで「ウワーダメダーリュウコニコロサレルーハメハメリュウコサイキョー（抑揚無し）」とか「ポーポポッポポリマーライト科学の力、科学の力はスゴイナア（抑揚無し）」などと言うわけですね。厳しい目押しの時にこんな事言われると操作が狂ってしまいます。

重要なこととして。この攻撃を行う際にはユーモアが大切です。相手を「しょうがないなあ」と笑わせるものはいいのですが、相手を怒らせるようなものだと、わざわざゲームを出してまで遊ぶ意味がありません。ご注意を。

・そんなこんなで

真剣に攻略するだけでなく、色々な技を出したり、笑えるような話で盛り上がったりと楽しみは色々あります。どんな遊び方でも面白おかしく遊ぶことができるなら、それでいいのだと思います。貴方ならではの楽しみ方を見つけて下さい。

それでは、基本戦法攻略はこれにて。んじゃ Bye！

四時限目

「キャラ別対戦攻略」

飛鳥は どんなん？

飛鳥は、主役キャラゆえに何でもソツ無くこなせるので、最初に使うキャラとしてはかなりお薦めです。あらゆる局面に対応したコンボや、頼りになる連係、ピンチの時の爆発力など、このゲームの対戦におけるいろんな要素を含んでいるので気長に使っていけると思います。基本システムがかなり身に付くと思うしね。また、システムを理解しないと強くなれないかも。

連続技

投げコンボで、立ち中中大とか書いてあるのは、チェーンとの区別をするための表記です。投げなどの、浮かせて入れるコンボの場合、チェーンでなくても繋がる場合があるので、チェーンの場合は、小中大とか言った風に続けて書き示しておきました。地上コンボの場合はほとんどチェーン、キャンセルを用いています。
んでは、一番出番の多いコンボから。

しゃがみ弱×ｎ（１～４）→立ち中×２→しゃがみ中→前入れ強→ダッシュ弱→強マッハジャブ

このコンボは、正直言って減りません。段数を稼いで、さっさとバーニングモードに持ち込む事と、相手を気絶に追い込む事がが目的です。手短なコンボの方が減るんでしょうが、このキャラの攻撃力は、超必殺技に比重が置かれているので、このコンボで気絶させて、生で超必を当てた方が絶対お得です。中途半端にケミカルインパクトなんて使ってると、かえって損です。言うまでもないでしょうけど、ジャンプ攻撃からも繋がります。あと、環には、最後のダッシュ小→マッハジャブがよっぽど運が良くないと入らないので、前入れ大→大マッハジャブに変更するか、ダッシュ小からの連係に持ち込みましょう。あと、注意点としては、マッハジャブが繋がった時点で連打を止めないと、当たらない間合いでマッハジャブを出し続ける事になるので、間違いなく反撃を受けます。ちなみにこのコンボ、僕の中では基本コンボって呼んでます。

あと、御存知かと思いますが、ダッシュ弱からしゃがみ弱が繋がるので、無限段も可能ですが、ちょっぴりシビアです。
しゃがんだ相手に対しては、

しゃがみ弱×ｎ→立ち中→しゃがみ中→前入れ強→何か

（ダッシュ大、小フェノメノン、遠心連殺拳、超フェノメノンのどれか）

最後の技は、相手を画面端に持っていきたい場合はダッシュ大、すでに画面端の場合は小フェノメノンで後の連係に持っていき、遠心連殺拳、超フェノメノンは画面端以外でいっぱい当てたい時に。画面端で超必を当てる場合は基本的に超フェノがお薦め。遠心連殺拳は受け身をとられる可能性があるため。マッハジャブと立ち中の２発目が入らないので、こんな感じで代用しています。しゃがんだ相手にしゃがみ攻撃を入れるってのはちょっと変な話ですが、このゲームではままあります。

倒れた相手に追い打ち入れるなら、

しゃがみ強→遠心連殺拳

これ以外にもあるけど、ちょっと・・・

投げからのコンボは、

投げ→立ち強→立ち中中強→立ち強→立ち中中強→ジャンプ前入れ強→空中カウンター

（難しかったら、５段めの立ち大を抜けばかなり安定します）

これが全キャラに入る一番スタンダードな投げコンボです。相手の重量によって、入れるタイミングが異なるので、練習してみましょう。実は、ガーキャン空中投げからも入ります。ジャンプせずにマッハジャブにしても良いかも。他にも、有名なものとしては、

投げ→立ち強×５→立ち中中強→ジャンプ前入れ強→空中カウンター

なんてのもありますが、難しいうえに、移動距離が大した事無い（重要）ので、使わない方がいいと思います。こっちの方が減るっぽいですけどね。

最後に、無限段です。相手を画面端に追い込んでからどうぞ。

しゃがみ弱×ｎ（１～２）→立ち中×２→しゃがみ中→前入れ強→強遠心破砕拳→（ダッシュして）しゃがみ弱×２・・・

キャラによってはまるっきり繋がりませんが、繋がるキャラにはわりと簡単に繋がります。いざという時に。前入れ強→強破砕拳が繋がればよっぽど大丈夫です。

対戦時における必殺技の使い方（超含む）

ケミカルインパクト

この手の技って、対空迎撃用に思われがちですが、あまり向いてないような感じです。相殺判定のしっかりした技で飛び込まれた場合や、２段ジャンプで近寄ってくる相手には当てにくいし、１発めの打点がかなり低いので、相手の着地が間に合ったりする場合がけっこうあります。しかも、強で出したときに地上でカス当たりした場合、浮かせもダウンもないので、反撃確定になります。連続技や起き上がりに使うのがよろしいかと思います。使うならもちろん弱で。

フェノメノン
クラッシュ

御存じだと思いますが、基本的に強は使いません。で、弱ですが、２択のシメや、リーチ負けしている相手に使ってます。ちなみに一番出番の多い必殺技です。

遠心破砕拳

このゲームの飛び道具って、他のゲーム程重要な役割を担ってないんだよね。で、使い道としては、無限段の繋ぎや、ワープの時の追っ掛け破砕拳とかが多いと思います。

マッハジャブ

気絶狙いの連続技のシメで使ってます。あと、バーニングゲージ溜めたい時にも大活躍。

遠心連殺拳

当たらなかったときの隙は、遠心破砕拳よりも大きいので、連続技、壁際ラッシュのシメのどうぞ。

超フェノメノン
クラッシュ

連続技に使うと、せっかくの威力が死んでしまうので、気絶した相手や、起き上がりの２択から繋げるのにもおすすめ。あと、近寄られたくないときとか、何となく使うときもあります。

大ざっぱな狙いは・・・

実は、大抵誰にでもそれなりに対応できるので、その場の状況判断で何とかなっちゃったりもするんですが、んな事言ったら僕の原稿の意味がなくなってしまうので、思い付く限り書いてみます。

基本的に、ほとんどの場合こちらから近付く事になると思います。なぜなら、後手をあまり得意としないからです。先手を取って試合の流れをこちらに持ってこないと意外な程あっさりと負けてしまうので、先手を取るように心掛けましょう。近付くときは、ダッシュやジャンプで近付くわけですが、主に狙うのは、相手を投げからのコンボや地上コンボで画面端へ持っていくことです。画面端へ持っていったら２択連係でダメージを奪いましょう。（連係はあとで触れます）。飛鳥は、コンボで大きなダメージを与える事は難しいので、体力に余裕があるときは連係を多用した方が効率良くダメージを与える事ができると思います。ジャンプで近付く際、ジャンプ攻撃キャンセルカウンターなどを用いてなるべく迎撃されないように心掛けましょう。無理にジャンプ攻撃からのコンボとかを狙う必要はありません。相手の近くに降り立てば良いのです。近付いたら連係です。それはのち程じっくりと・・・連係に入る前に基本コンボでゲージを溜めてから連係に入ってもいいですよ。相手にはそれなりのプレッシャーにはなりますから。

で、体力面で圧倒的に不利な場合は、コンボを狙います。基本コンボをたくさんつなげて気絶させて、ついでにバーニングゲージも溜め込んで、気絶した相手に生で超フェノメノンを当てていく、いわゆる逆転狙いです。最後の最後まで諦めずに頑張りましょう。で、気絶させた時にバーニングゲージが溜まっていなかったらもう一回基本コンボでピヨらせましょう。間違いなく溜まってます。

起き上がる時の対処法

起き上がりですが、いろいろ考えられます。

ガード

２択をかけられる心配がない相手にはガードで十分かと思われます。もちろんしゃがみガードです。クイックドライバーにしっかり反応できるなら竜子に対してもいいかもしれません。ガード後はしっかりと反撃したいですね。

中段をガードできたら、ダッシュでガードキャンセルするのがお勧めです。ダッシュ投げ、ダッシュしゃがみ弱辺りがお勧めです。必殺技よりも効果があがると思います。

Ｒ２ボタンで避け

リーチの長い打撃系のキッツイ２択が得意なキャラにはこれくらいしか手立てが思い付きません。こう言った遠くから２択をかけてくる相手は、大抵遠くからでもそれなりにダメージを与える事ができるので、なるべく喰らわないようにしましょう。避けと言う選択をしたからと言って、ガードを怠ってはいけません。必ずリバーサルで避けが決まるとは限りませんから。しゃがみながらでもＲ２を押せば避けは出来ます。あと、やっぱり投げられる可能性を含んでいるので、→＋○はしっかり入力しておきましょう。

ダッシュ投げ

リーチの短い２択の得意なキャラにはこれです。飛鳥は、地上投げの間合いが広いので、意外な程遠くから吸い込む事が出来ます。で、ダッシュの無敵時間を利用して、さらに距離をのばす事が出来ますが、投げれなかった場合は、ダッシュ強を潰されて終わりなので、しっかり間合いを見極めて使いましょう。しっかりリバーサルでダッシュしないといきなり相手の攻撃を喰らう事になるので、ちょっと訓練が必要になるかと思われます。

リバーサルジャンプ

なんだか良く分からない感じですが、リバーサルで↑↑コマンドでジャンプすると、虎美のしゃがみ中の様な打点の高い下段攻撃や空中ガードできない必殺技、空中投げ以外はよっぽど防ぐ事が出来ます。しゃがみ弱のような打点の低い下段攻撃をすり抜けてジャンプできる訳です。空中ガードは、もちろん中段攻撃をガード出来ますし、投げられる可能性もかなり低い訳です（読まれて空中投げをされた経験あり）

で、デメリットですが、リバーサルじゃないと相手のコンボを気持ち良く受け入れる事になりますし、成功しても、結局のところ垂直ジャンプなので、降りる際のフォローがしっかりしてないと迎撃される恐れがあります。降り際は飛び込みカウンターなどを上手に使って無事おりられるようにしましょう。正直言って使う機会は少ないですが、覚えておいてそんはありません。得もあまりないけど。

必殺技系

自分の中では一番手っ取り早い方法にして一番リスクを感じるのがこれ。使うなら弱ケミカルか超フェノメノンあたりです。当たればそれなりに効果があるとは思うけど、当たらなかった時のリスクがとにかく大きいので、あまりおすすめしません。

バックステップ

逃げの一手の決定版ですが、読まれるとダッシュをあわせてくる人もいます。そんな人は、バックステップの着地にしゃがみ強→双龍拳とかやってくる場合もあるので、安心できる手段ではありますが、頼り過ぎてはいけません。

こう言ったキャラにはこれ、って感じで書いちゃったけど、同じ事ばっかりやってると読まれるので、バレない様に行動しましょう。ほとんどの行動に対応策がある訳ですから。

地上戦でのガードキャンセルによる迎撃

通常技に対して

通常技に対しては、基本的にはガードキャンセルしていません。相手がそのままチェーンや必殺技が出せる状態での反撃はなるべく控えた方が良いかも知れません。もし出すとしたら、遠目のしゃがみ強などに対して弱フェノメノンあたりが良いかも知れません。

ダッシュ攻撃に対しては

弱ケミカルインパクトあたりでもよさそうですが、もしそれが相殺したら相手に相殺キャンセルで他の技に切り替えられる恐れがあるから、ダッシュ投げあたりがお勧めです。もしダッシュが相殺してしまっても、投げに移行できるからです。相殺せずに投げるのがベスト。ダッシュ投げを抜けてくる相手だったら、ダッシュしゃがみ弱からの基本コンボ（ちょっと遠目）やダッシュしゃがみ中→前入れ強→弱フェノメノン（近距離用）を狙いましょう。

必殺技に対してはですね～

相殺されようがなんだろうが、もう相手はそれまでなので、好きなもの入れましょう。上昇系にはダッシュで近付いて長めのコンボやダッシュ強をからめたコンボで思いのままに。クイックドライバーの様なすぐに出し終わる様な必殺技にはダッシュ強あたりで、と言った感じです。

あと、どんな行動に対してもそこそこ使えるのがＲ２避けからのダッシュ投げです。打撃が入る余裕があったらダッシュしゃがみ弱からの基本コンボです。

相殺合戦

試合中、通常技どうしで連続で相殺する事がありますが、そう言った時は、近ければ投げ、遠目だったらしゃがみ攻撃を狙うと良いと思います。相殺した時、強攻撃だった場合は、弱攻撃も出せますが、なるべくなら止めておきましょう。相殺合戦で強から弱へスイッチングすると、地上カウンターが暴発する恐れがあります。弱から強はわりと問題なくいくんですが・・・僕の操作に問題があるだけなのかも。

投げ抜けされた時の攻防

飛鳥の投げは抜けられた場合、相手とほぼ同じタイミングで動けるようになるので、投げ抜けされた場合はちょっとした読み合になります。まず覚えておく事としては、ほとんどのキャラに対して、抜けられたあとは相手の投げ間合い内にいる事と、相手が投げてくる事はあっても、飛鳥が投げる事は出来ない事です。飛鳥の選択肢に投げが無くなる事になります。

相手が抜けた直後に投げを狙ってくる場合は、ダッシュ投げを狙ってくる場合が多いです。なぜなら、投げ抜け着地リバーサルで投げる事ができるからです。こうなると、こちらは通常技が一切出せなくなります。出す前に投げられるからです。

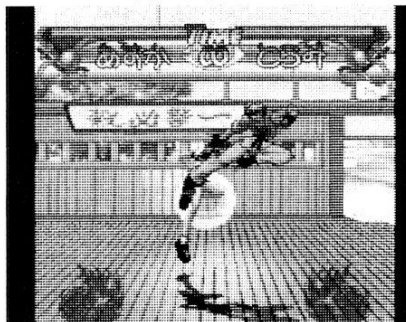
飛鳥としては、この場をバックステップで逃げ去りたいとは思いますが、ダッシュ投げは、ダッシュ強攻撃との共通コマンドなので、こちらがバックステップをした場合、ダッシュ強攻撃になります。キャラクターにもよりますが、バックステップの着地にそのダッシュ強攻撃がタイミングよくヒットします。たとえヒットしなくても、有利な状況になる事は考えにくいです。

直接返す方法としては、弱ケミカル、超フェノメノン辺りが有効ですが、読まれたらアウトです。

じゃあ、投げぬけ狙いで前+◯連打で抜ければ良いと思うんですが、相手は投げられないのをいい事にしゃがみ弱とか、比較的簡単な方法で充分返されるので、読まれるとやっぱりアウトです。

意外な方法としてはジャンプがあります。もちろん↑↑コマンドです。相手が投げを狙った場合は前入れ強、またはダッシュ強を空振りしてくれますし、他の行動もよっぽど大丈夫です。が、↑を連打しすぎて２段ジャンプしてしまったら丁寧に迎撃される可能性が高いので注意しましょう。

投げぬけの攻防は、正直言って有利な展開に運びにくいかも知れませんが、いろんな行動をする事で少しでもリスクを軽減させる事が可能だと思うので、いろいろ動くといいかも知れませんね。ワンパターンになるよりは良い結果に結びつくと思うので、短い時間ながらもいろいろ考えてください。

まずはガードして・・・

ガードキャンセルでジャンプして

→+○で投げ。そのまま○連打

最後にマッハジャブ。

対空迎撃

んー、意外なほど決定打がなくて難しいかも。思い付くものとしては、投げです。知ってる人は知っている『ガードキャンセル空中投げ』です。他のページで解説されているのか知らないし、知らない人もいるかも知れないので、ここで解説しちゃいます。

相手のジャンプ攻撃をガードして、↑↑でガードキャンセルジャンプ、→で投げ。↑↑→+◯ってな感じのコマンドをガードキャンセルで入力する感じで成功します。全キャラで使用可能なので、是非お試し下さい。

GC空中投げからは、強マッハジャブでゲージを溜めたり、ゲージが溜まっていたら、遠心連殺拳辺りがお薦めです。地上投げと同じく、立ち強からの１１段も入るんですが、実戦では難しいので気にしないで下さい。

んで、これを主軸にして迎撃していると、だんだん相手は、空ジャンプからの着地投げとか狙って来ます。それは→+◯で抜けましょう。相手が着地に打撃を出そうとした場合、飛鳥が投げる事になるので、よっぽど着地投げになるかと思います。

で、結論。降りてくる相手をよく見て、打撃が来たらGC空中投げ、空ジャンプだったら→+◯で投げ抜けを決めましょう。これが（僕的）基本です。なるべく派手な動きはやめ

ましょう。
あと、ガードキャンセルで迎撃するなら、ダッシュ強もお勧めです。ケミカルインパクトよりも１発目の打点が高いので、頼りになります。

GC空中投げの対処方法とか

キャラクター限定ですが、飛鳥、可莉菜、虎美、忍の４キャラは、空中での通常技をキャンセルしてカウンターが出せるので、カウンター発動の無敵時間を利用して空中投げを回避できます。飛び込みキャンセルカウンターは癖にしておくといいかも知れないですね。GC空中投げを仕掛けた方としては、垂直ジャンプ前入れ強をだすことになります。相手にとって有利になるので、飛鳥としては、ガードキャンセル空中フェノメノンを取り入れましょう。空中では、共通コマンドの優先順位は投げが最優先されるので、88214（テンキー表記）で相手が普通に飛び込んできたら空中投げ、飛び込みカウンターを使ってきたら低空で空中フェノメノンを撃つことになるので、リスクを押さえることができます。
で、飛び込みキャンセルカウンターが出来ないキャラは、普通に飛び込んだ場合はまず投げられちゃいます。何も出さずに飛び込むなりして揺さぶりましょう。

２択をかけるべくいろいろ

中段の使い勝手が良いので、２択をかける機会は多いかと思います。基本的には起き上がりにかけるんですが、他にもいろいろあると思うので、考えてみましょう。

ちょっとした基本
（まめ知識風）

相手の起き上がり等にしゃがみ中→前入れ強→弱フェノメノンの２択用コンボを主に使うんですが、しゃがみ中からスタートした場合、相手が慣れてくると、しゃがみ中→前入れ強に対してしゃがみガード→立ちガードとちゃんと合わせてガードして来ます。なので、時折しゃがみ中→しゃがみ強→ダッシュ強を使うと、しゃがみ中からの２択になるので効果的だと思います。

まずは起き上がり。

さすがに誰もが警戒します。こちらの考えとしては、しゃがみ中→前入れ強→弱フェノメノンを利用した２択をメインに攻めます。上手に相手の裏をかきましょう。正直言って運ですが。ちょっとしたコツとしては、起き上がる相手に近付いた際、立っている時には前入れ強、しゃがんでいる時にはしゃがみ中とかやってると、簡単に読まれるので、立ち状態からしゃがみ中、しゃがみ状態から前入れ強が出せる様にしておくと、相手をちょっぴり揺さぶる事が出来ますよ。
んで、そんな中に、投げと避けも絡めてみましょう。投げは、起き上がる相手に『立ってるのかしゃがんでるのかは分からないけど、とにかくガードしてるでしょ』と思った時に使います。投げたら程よくコンボを入れましょう。こんな感じで投げても抜けてくる人は抜けて来ます。抜けられたら『投げ抜けされた時の攻防』を御覧下さい。
避けですが、反撃される様な気がした時に使いましょう。打撃系なら空振りの隙に反撃。打撃でも良いですが、ダッシュ投げも混ぜちゃって良いかも。相手の反撃手段がひょっとしたら投げかも知れないので、避けながらも投げぬけコマンドも入力しておきましょう。忙しいね。大変だね。

んでもって連続技の途中とか
（連係含む）

長い連続技の途中で不意に出すと良い感じなのではないかと思います。基本コンボでの一例を紹介します。
基本コンボは最後の方で、ダッシュ弱→強マッハジャブと繋いで終了ですが、ここでダッシュ弱→しゃがみ弱からの基本コンボ、もしくは前入れ大→弱フェノメノン（もしくは超必）の２択を仕掛けてみましょう。しゃがみ弱は、タイミングさえ合えばダッシュ弱からの無限段にも使えますが、あまり安定して繋がらないのですが、この２択を使うとダッシュ弱を当てたあと、相手が立ちガードする可能性がでてくるので、繋がらないタイミングでしゃがみ弱を出したとしても、連係として成立させる事が出来ます。あんまりやってると、ダッシュ弱の後が反撃ポイントである事がバレるので、その辺りは読み合いですね。２択をかけるポイントを変更するのも良いかも。もっと早めに２択をかけてみるとか。あと、ダッシュ弱の後に『投げ』も選択肢に入れるとさらに強力ですが、相手やローカルルールによってはお互いに不愉快になる可能性があるのでその場の雰囲気にあわせて使い分けましょう。僕は使っても良いと思ってますけど。投げもありきたりなシチュエーションばっかりじゃ抜けられるばっかりですから。ホントに。

最後は最終奥義（？）壁際での２択ラッシュ

地上、投げからのコンボ、ダッシュ強を当てた時など、飛鳥は相手を壁に追い込む機会に恵まれたキャラです。そんなキャラですから、壁際で体力を減らす方法を知っておく必要があります。そこで登場するのが、『壁際での２択ラッシュ』です。かなり使えるので、(非購入者は)是非覚えて帰りましょう。
まずは、相手を壁際に追い込んで、起き上がりや壁受け身の着地にあわせて(しゃがみ中→) 前入れ強

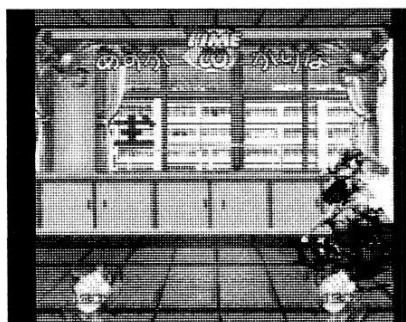
→弱フェノメノンで２択をかけます。決まれば相手は燃える訳ですが、実は、ここで相手は壁で受け身がとれるんですが、受け身を取られたとしても、先に動くのは飛鳥なので、取られたらすぐに２択をかけましょう。ここは要反応です。集中しましょう。

受け身が取れなかった場合は画面端で燃える訳なので、飛鳥に向かって跳んで来ます。ここで、立ち強（キャンセルジャンプ）→空中前入れ強→カウンターに繋ぎます。ここで相手は、壁、地面で受け身をとるか、受け身を失敗する（もしくはわざと受け身をとらない）のですが、どちらにしても先に動くのは飛鳥なので、すかさず２択をかける。上手くハマればそれだけで勝てたりする非常に強い連係です。ここでは忘れた頃に投げも織りまぜましょう。受け身からの復帰はリバーサルで必殺技などが出せないので、打撃を重ねると相手はガードくらいしか選択肢がないのが強さの秘密かも。

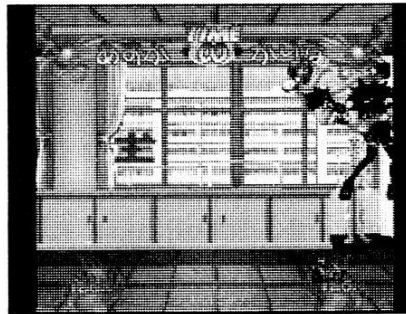
２択まとめ

飛鳥は、使えるコンボに破壊力がないので、２択からの短めの連続技をこまめに当てていく事でダメージを奪う事になるんですが、２択はやっぱり２択なので、選択肢を間違えればやっぱりそれなりの反撃を受ける事になります。その辺は覚悟しましょう。ですが、リスク以上のリ

必須科目！ 壁際の連携

あすかを使う上では、とにもかくにもこの連携が大事です。ほとんどのキャラに通用する使える連携なので、イヤでも何でもモノにしてください。ていうかモノにしろ！

（しゃがみ中→）前入れ強の２択から・・・

弱フェノメノン。ここで受け身を取られても
先に動くのは飛鳥

受け身を取らなかったら立ち強から・・・

前入れ強→カウンターでふりだしへ

一番気合いを入れるポイントは、２枚目の写真のフェノメノンを当てたところ。相手が受け身をとったかどうかの確認は要反応。受け身をとられたらすぐに同じ要領で２択をかけよう。ここ遅れると連携が途切れるので、頑張りましょう。

ターンがあるので、頻繁に狙う価値はあると思います。あと、２択２択としつこく書いて来ましたが、『投げ』も重要な選択肢なので忘れてはイケないんですが、あんまり狙うと相手に動く余裕を与えてしまいそうなので、２（たまに３）択くらいに考えておいて下さい。相手を固めて投げる、これが重要。

小技っぽいの書き忘れ

　追っ掛け破砕拳です。ダッシュ強で遠くの壁に叩き付けてスクロールアウトした時に弱破砕拳を撃って、ワープした飛鳥よりもおくれて破砕拳が飛んでくるあれですが、ワープするタイミングにばらつきを感じた方もいると思うので、秘密公開です。ワープは、相手の行動で決まります。実は、相手が壁で受け身をとった時と、床に落ちた時に（受け身問わず）ワープします。相手の動きを押さえ込むのに便利な技なので、ぜひ覚えましょう。相手に近付く際は、ダッシュだけでは破砕拳に追い付かれるので、ダッシュジャンプで行きましょう。良いタイミングで破砕拳が追い付くはずです。

キャラクター別対策

対　本田　飛鳥

　同キャラって、嫌ですよね。どんなキャラにも言えますが、キャラクターの性質をよく分かっている方が勝てるかと思います。先手必勝後手必敗って訳じゃないけど、（逆転性が高いから）先手をとった方が楽に試合を運べます。投げの性能も同じなので、（あたりまえですが）抜けたり抜けられたりしたあとはうまく切り抜けて下さい。投げられたらけっこう痛いし、そのあとには連係が待ってますから。
壁際ですが、飛鳥限定コンボがあります。

しゃがみ弱×２→立ち中×２→しゃがみ中→前入れ強→弱遠心破砕拳→しゃがみ弱→立ち中×２→しゃがみ中→前入れ強→強遠心破砕拳→しゃがみ弱→立ち中×２→しゃがみ中→前入れ強→強遠心破砕拳→しゃがみ中→前入れ強→ダッシュ弱→強マッハジャブ

です。気絶から気絶狙えます。ダッシュを必要としないので便利です。連打は必要ですが。

対　豊田　可莉菜

　カエルに注意が向いてしまいますが、体術もけっこうこなせるので、やっぱり注意。中攻撃全般、しゃがみ強あたりはリーチが結構長いので、要注意。油断すると足元をすくわれます。ケロケロヒートプレスは、見た目よりも当たり判定は小さいので、結構ダッシュでくぐり抜けられます。むしろケロケロアタックの方が対処しにくいです。セットアップは、可莉菜のゲージが１００％以上の時にカエルに直接攻撃すると、間違いなく相殺キャンセルメガヒートの餌食になるので、ほっとくのがベストですが、もし潰すんだったら十字キーを左上までまわして出す低空空中フェノメノンで相殺させるのが良いかと思います。弱フェノメノンでも良いですが、出す途中にメガヒート出されたら終わりですから。
　可莉菜の２択ですが、立ち状態で下段も中段も出せるので正直読みにくいです。ゲージが溜まっていないなら、バイオインパクトをからめた手短なコンボを狙ってくると思います。ゲージが溜まっていたら、メガヒートを狙ってくるのがセオリーですが、中段の前入れ強からメガヒートにつなげる場合、近すぎると１発目があたって浮いてしまうし、遠すぎると３発めがあたってキャンセルがかからないのでメガヒートを入れる事を前提とした２択は常にちょっと離れた間合いから仕掛けてくるかと思います。起き上がりにうまく前入れ強の２発目を当てるのは実は結構難しいので、飛鳥としては、しゃがみながらＲ２ボタンでかなり回避できると思います。避けを読まれて投げられても、さほど痛い目にあう事もないですし。
　可莉菜に飛び込む場合、ちょっと低め（肩よりもちょっと下あたり）を狙ってジャンプ強を当てて、キャンセル空中カウンターを使えばかなりの確率で無事着地できると思います。懐に入り込んだらもちろん投げを狙いましょう。投げの硬直時間は、飛鳥と可莉菜、ほとんど同じなので、楽しい駆け引きが楽しめますが、コンボの面において飛鳥が有利です。投げからのコンボから２択、王道です。

対　大久保　久美

　しゃがみ弱のリーチと喰らい判定の小ささが妙に腹立たしい相手です。弱フェノメノンで久美のしゃがみ弱の外側から攻める事になると思います。　が、程々の早さでしゃがみ弱を連打されると、爆風が意外な程当たりません。爆風が相殺されてしまいます。最終的には懐に入り込む訳ですが、飛び込むにしても、リボンカッターやスライサーは、ガードキャンセルで出されるとかなりの確率で落とされます。相殺キャンセル空中ガードも出来ますが、打点が低いとやっぱり落とされるでしょう。となるとやっぱり地上戦になります。久美を使う人は、手堅い動きをする人が多いので、あんまり強気で攻めてはいけません。相手の動きを潰す事に比重をおいてるので、こちらもじっくり行きましょう。近付く手段としては、移動避けとかで良いと思いますが、ガード中に→＋○で出すやつじゃなくて、→→Ｒ２で出すいわゆるダッシュ避けです。なれると、無敵状態を維持しながら移動出来ます。これである程度近付いたらダッシュ投げ、とか。
　あと、１Ｐ側の久美を相手にする

時は、不用意にダッシュしないでください。フープ出されて振り向く事になります。ダッシュ中のサイコフープには反応でR２避けやジャンプをしてください。あと、久美に投げられる事は少ないとは思いますが、その投げを抜けたら、基本コンボが余裕で入るので、予備知識程度で結構なので覚えておきましょう。

対　小和田　奈々

ダッシュ弱の性能が結構すばらしく、弱フェノメノンは潰される危険性が高いので、あまり使わない方が良いと思います。ガードは中段がないので、基本的にしゃがみガードになります。ガードキャンセルでダッシュが出来なくなりますが、仕方ありません。足元をすくわれると意外と大きなダメージを受ける事になります。で、先端を当ててくるダッシュ弱ですが、ガードキャンセルで必殺技を出した場合、弱フェノメノン、ケミカルインパクト共に当たりません。で、ダッシュ攻撃ですが、強弱ともに奈々のダッシュ弱の引き際の相殺判定に引っ掛かって、奈々に他の行動へ切り替えるチャンスを与える事になります。R２避けからのダッシュ投げが一番対処しやすいですが、避けが遅いと逃げられるし、あまり早くてもうまく行かないので、ちょっと慣れが必要になります。それ意外に注意するべきは、百烈コンボ→舞刀蒼炎陣・壱ですね。しっかりガードを固めれば大丈夫だと思います。

近付く時はジャンプが良いかと思います。対空迎撃をさほど得意とはしないはずです。飛び込みカウンターをお忘れなく。

対　鈴木　めぐみ

結構苦手な相手です。なぜなら飛鳥よりも速く、飛鳥よりも２択を得意とするからです。ダッシュ強はガード出来たらガードキャンセルで強ケミカルインパクトで良いと思います。喰らったら嫌な２択が待ってますが、正直言ってマトモにガードできない様な気がするので、リバーサルで強ケミカルインパクトや、ふみ投げかも知れないので、バックステップあたりでしのぎましょう。起き上がりに２択をかけられた場合、ダッシュ投げが良いかと思います。めぐみのしゃがみ弱が届く間合いならよっぽどこちらの投げが届きますし、ジャンプ↓弱でも、ダッシュ強が出るので、落とせる可能性があります。めぐみの２択は、中段から下段、下段から中段へと簡単に移行できるので、マトモにガードする事は考えない方が良いと思います。まとにガード出来ても、飛鳥には強力な反撃手段がないので、すぐにまた振り出しに戻ってしまいます。リバーサルの精度をあげた方が勝率に繋がるかも知れません。

こちらから２択をかける場合、起き上がりの様なリバーサル可能なシチュエーションの場合、何を出そうがふみ投げで掴まれてしまうので、かなりやりにくいです。どうしても後手になりがちなので、とにかくダッシュ強やダッシュ投げでうまく画面端に持っていく事に重点をおいて頑張って下さい。あと、遠心破砕拳や遠心連殺拳をめぐみはダッシュでくぐり抜けられないので、ちょっとした足止めにどうぞ。気休め程度ですけど・・・

対　山崎　竜子

カウンターの迎撃能力と投げからのコンボがかなり強力な正直言って嫌な相手です。負けないためには投げをとことん抜ける事です。近付いてくる場合はほとんどの場合投げを狙ってきます。飛び込み、避け、ダッシュ弱をからめたコンボなど、近付く要素のある行動には必ず投げを狙って来ていると考えてもらってもかまいません。投げ間合いがお互い広いので、こちらが投げれそうな場合は竜子も投げる事ができると思って良いかと思います。また、投げを抜けてもこちらには反撃のチャンスがやってくる訳ではないので、悔しいですが、我慢しましょう。とにかく投げぬけの精度を高めましょう。でも、投げぬけを読まれると、弱竜巻レシーブで投げられ無敵を利用して投げ抜けしようとして出た飛鳥の前入れ強を潰してきます。それを読んでガードするってのもまた酷な話ですよね。読みが当てれば無傷ですんで（反撃不可）、読みをはずせば大ダメージ。きっつー！

打撃系ですが、何の気無しにしゃがみ強とか出すのは止めましょう。クイックドライバーが入ります。しゃがみ中など、隙のなるべく少ない技を使って行きましょう。クイックドライバーは、ガードキャンセルダッシュ強で反撃出来ます。ダッシュ強で壁際へ運んでうまくまとめあげれば勝てるかも知れません。体力面で不利になると、稲妻サーブを連発してきたりしますが、移動避けとかでじっくり近付くのが良いかも知れません。別に無理して近付かなくても良いんですけど。自分、せっかちだから・・・

竜子の地上カウンターですが、地上、飛び込み共に相殺したら、相殺キャンセルで垂直ジャンプしましょう。空中ガード出来ます。運が良ければただの垂直ジャンプになりますので、うまい工合に反撃できるといいなー

対空迎撃として出されたら、
ほぼ必ず相殺します。

キャンセルジャンプでガードできるよ

正直、有利な展開になる事は少ないと思います。でも、最後まで諦めずに頑張りましょう。大逆転できるキャラですから。

対　キャシィ・ワイルド

投げ系のパワーキャラなので、近付けないのは当たり前ですが、実は打撃も充実してる結構嫌なやつ。相手に前入れ強や立ち強、しゃがみ強が届かない間合いをキープしましょう。ここで弱フェノメノンと行きたいですが、キャシィの前入れ強が届かない間合いは、飛鳥の弱フェノメノンも届きません。ほとんど同じリーチです。てなわけで、地上戦ではお互い打撃が届く間合いにちょこちょこ踏み込み、踏み込まれつつ戦う事になります。頼りにするのは弱フェノメノンですが、やっぱりパワーが負けてるので、いつかは限界が来ます。あくまでキャシィの踏み込みに合わせて使うようにしましょう。飛鳥の狙いとしては、キャシィの強攻撃の空振りに合わせてダッシュしゃがみ強→ダッシュ強をあてて、壁際で２択をかけると言った感じがいいかと思います。２択をかける時、下段で行くなら、しゃがみ中→弱フェノメノンか、前入れ強→弱フェノメノンで行きましょう。これならガードキャンセルでトリプルとか出されてもフェノメノンがあたってくれます。しゃがみ中→弱フェノメノンが繋がらないのが残念ですが、あんまり無考えにチェーンやってると掴まれるのがオチ。

対　御手洗　清子

地上戦において圧倒的に不利な相手。スライディングからのバックステップが非常に嫌らしく、捕らえる事は非常に難しい。弱フェノメノンを出しても、相殺したらそのままスライディングを連打されて爆風を突破してくるし、良くても相打ちです。それ以前にフェノメノンの出し際をつぶられる事の方が多い様な・・・で、地上戦で近寄る術がないので、ジャンプで近寄る事になります。清子に飛び込みカウンターでわりと安全におりる事ができるので、近寄ったら飛鳥のペースになると思いますが、飛び込んでも距離をはなしてスライディングが届く間合いをキープしてくるかと思います。何とか近寄りましょう。

清子に２択をかける場合、しゃがみ中、前入れ強からのキャンセルに、弱フェノメノンの他に、Ｒ２避けも取り入れましょう。ガードキャンセルゲッツーストライカーは避けかジャンプくらいしか回避手段がありません。

対　新堂　環

投げがとにかく強い。投げ抜けを受け付けるのがたったの２フレームなんですよね。３０分の１秒以内に→+○をあわせるなんてとてもじゃないけど出来ません。投げられた場合、抜ける事よりも壁で受け身を取る事を考えましょう。中段がないので、ガードは基本的に下段です。しゃがみ中からのコンボが強いのであまりぼんやりと立たない方がいいです。Ｖ系が来たら、ガードキャンセルＲ２避けからしゃがみ中→前入れ強→弱フェノメノンがいいと思います。起き上がりの２択は、前入れ強を読まれると、ロブ落としで返されるので、何かくると思ったら、何も出さずに様子を見るか、弱フェノメノンを重ねましょう。Ｒ２避けで様子を見ると、ダッシュ投げがくる危険性があります。抜けにくいし、立場が入れ代わってしまいます。

環にだけ、基本コンボのマッハジャブが入らないんですが、画面端限定でグレードアップ版だけが入ります。

しゃがみ弱×４→立ち中×２→しゃがみ中→前入れ強→強遠心破砕拳→しゃがみ中→前入れ強→ダッシュ弱→強マッハジャブ

です。可莉菜や虎美にも入りますが、ほとんど環用です。ダッシュ弱からのマッハジャブが、環には遠目から当てないと繋がらない事に気付いたので、その性質を何とか取り入れたコンボです。間違いなくバーニングモードに突入できるので、非常に有り難いです。あと、破砕拳からしゃがみ中のつなぎが難しいですが、連打で何とか繋げて下さい。破砕拳から２択に持ってってもかまいません。

あと、どのキャラにも言えますが、基本コンボ絡みの連係ですが、ダッシュ弱からは投げも選択肢に入れてもいいと思います。

対　北条　虎美

リーチとパワーがすんばらしい彼ですが、投げはイマイチ勝手が悪いので、そこを突いた攻めをしましょう。移動避けや、飛び込みカウンターで近寄って、果敢に投げを狙ってもいいかと思います。もし、虎美の投げを抜けたら、しゃがみ中→前入れ強→ダッシュ強や強マッハジャブ、遠心連殺拳などを入れましょう。

使う人によっては後ろ入れ弱を連打してきたりもしますが、実はダッシュ強で意外と潰せたりします。ほかにも、ダッシュしゃがみ中とかでも十分いけますが、しゃがみ強を当てるための布石かも知れないので、潰すならしゃがみ中の方がいいかも。その前にしゃがみ強双龍拳とか喰らってたりして。

あと、飛鳥は虎美の前入れ強→強双龍拳が全部入るので、２択は結構真剣に対処しないと痛い目にあいます。立っててもしゃがんでても均等に大ダメージ。あぁ

対　川崎　忍

性能が打撃に特化しているので、投げをメインに攻めましょう。投げられても痛くない、と言うよりも痛い目にあわせるいい機会なので、いい感じ。投げで画面端に追い込んで連係、これだけでかなりいけると思います。番長トルネードは、ガード

キャンセルダッシュ強で迎撃可能なので、画面端で連係。避け投げばっかりでも構いません。なぜなら、マトモに殴り合って勝てる相手じゃないからです。

忍の前入れ強はリーチが長くて繋がりもいいので、喰らい始めるとわりとすぐに死ねるので、死にそうになったら基本コンボで何とかしましょう。何とかしないと大変な事に・・・でも、前入れ強以外の技のリーチはさほどでもないと思うので、そんなに難しく考える必要はないかも？

最後に・・・

それなりに思い付く事を書き連ねてきましたが、どうもうまく文章で表現できなかった部分が多々あると思いますが、申し訳ありません。

今回、結局ちょっとしか加筆できなかったなぁ・・・まあ、それはともかく、再販までの半年間で新しい発見があったので、正直言って、「まだまだ何かあるのかも」って感じがします。ガチンコ勝負してくれる人がいる限りは続けるつもりなので、この本読んでる皆様もやり込んでほしぃなぁと思う次第であります。ランキングバトルも関東、関西、東海地区でちょくちょく行われているので、是非ご参加ください（ちょっと宣伝？）

最後はこれ！！

大久保久美戦のキモは壁際の接近戦にあり！！　の巻

久美戦でかなりの威力を発揮する

もぐり込み

もぐり込みとは、壁際の相手にダッシュするテクです。壁際でダッシュすると、止まらない限りは相手と入れ替わらずに走り続けます。で、この状態、何が良いかというと、この状態で久美の打撃技は何も当たらない点です。すばらしいので、壁際の連携に一花添えることにしてみました。てなわけですので、思いつく限りのことをずらずらと書いていきます。

久美のリバーサルの王道と言ったらリボンカッターです。すれ違うので、背後からいいコンボを入れましょう。

スピニングスワンも当たらないのでどないでもいいんですが、もぐり込み中の位置関係は非常に微妙なので、スティックショットが出る場合もあるので、まず大丈夫でしょう。

しゃがみ弱連打は、現時点で止める方法を知らないので、投げることになります。投げる方向は、無理せずに壁に向かって投げてもかまいません。壁で受け身をとられるのは、床から離れた瞬間だけですから。で、無事投げることが出来たら、２人の位置は入れ替わるので、安心してコンボを入れることが出来るわけです。もし壁で受け身をとられても、降りてくる久美に打撃で２択とか出来るので、不利に働くことはないと思います。

ダッシュを読まれた場合は、久美もダッシュしてくると思います。あっさりと壁から脱出できるからです。それを防ぐにはしゃがみ中からの連携がいいと思います。

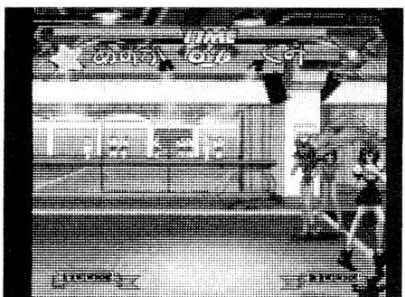
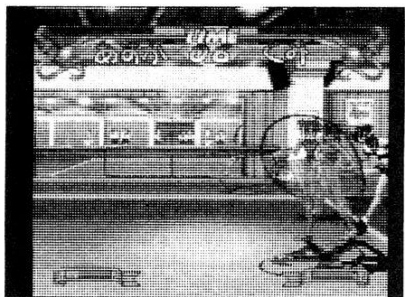
あと、もぐり込みは、投げられる可能性も含んでいるので、ばっちり抜けてやりましょう。抜けたらいいコトしてあげましょう。抜けられなくても、久美なので、さほど痛い目には遭わないと思います。

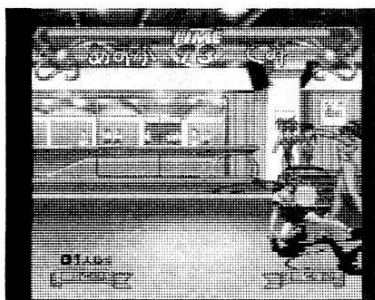
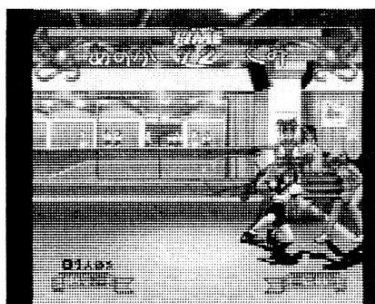
もぐり込みは、基本的に久美が起きあがりに必殺技を出すと読んだときに使います。投げは、必殺技を出してくれなかったときのフォローって感じでしょうか。

もぐり込み自体は他のキャラにも通用するんですが、相手が相手なので、（虎美とか）怖くて使えません。

さて、走るかな？打撃で２択かな

だから、あたらんて（名古屋弁）

君、ブルンブルンしてるから
ちょっとこっち来なさい

壁際に投げるとこんな感じで入れ替わる。久美としては、投げられた瞬間だけ壁受け身可能。

リボンカッターを出されてもこの様にすれ違うわけです。

打撃２択あれこれ

しゃがみ中をＧＣされても、

前入れ強２発目

前入れ強→弱フェノメノンの連携は、前入れ強の１発目をガードキャンセルリボンで返された場合、弱フェノメノンが出る前につぶされますが、前入れ強をキャンセルせずに、そのまま２段目まで出した場合、リボンと前入れ強の２段目がほぼ必ず相討ちになります。リボンカッター以外の技でガードキャンセルされた場合は大抵一方的に勝てますよ。とどめの一撃に良いかも。

相殺キャンセル弱ケミカルで大丈夫ですよ。

しゃがみ中

しゃがみ中を出すときは、神経をとがらせましょう。ガードキャンセルでリボンを出された場合、必ず相殺するので、相殺キャンセル弱ケミカルインパクトで勝てます。ヒットしたらいつものやつ（連携）なので、ヒット確認がちょっと必要になりますが、頑張ってください。

６４８勝４４４敗で勝率４７％・・・ん？

最後に、僕の対戦成績でお別れです。ランキングのスコアは、一応180万出しました。結構自慢です。トータルゲームは、写真ではわかりにくいとは思いますが、1364です。でも、何回かデータが消えたので、実際はこんなヤワな数字じゃあないんですけどね。

奈々やめぐみは、自分が使っていたキャラなので、対飛鳥戦の回数はどーにも少なくなってますね（＾＾；

以前は、オール３のデータとかあったんですが、何者かの陰謀によって消えちゃいました。トータルゲーム333、マックスラッシュ33、スコア333333ポイントでオール３。消えたのが悔やまれるぅぅぅ

赤い竜子の

3倍速講座

Millenium

～今までのことがまるでウソのよう、人生の勝ち組に！　体験者の喜びの声が殺到～

ここからちょっとつまんないけどがまんしてね。最後の方頑張ってるから。

竜子の基本技紹介

技表でも触れましたが、もう一度ここで触れ直しましょう。威力や判定よりも、戦法の中にどのように組み込むかが重要ですからね。

◆立ち状態

・立ち弱

リーチが短すぎてなかなか使えません。相手の攻撃を相殺することさえも危なっかしいので使ってません。使いどころとしては、一発打ってからの投げとかですね。

・立ち中

浮かせた相手に一発。拾う能力はかなり優秀。また、出も早く判定も強いため上・中段の技の出かかりを潰したり、相殺後も次の技に繋げやすいので安心して使えます。

・立ち強

立ち弱並にリーチの短い攻撃。稲妻サーブがあるので対空にわざわざ使う事もありません。が、相殺時にはかなり頼れる技として機能してくれます。これで何回か相殺してカウンター攻撃、というのが主な使い方です。

・前入れ強

下→上の順に当たる変則的な攻撃。見ため以上のリーチがあり、バックダッシュで逃げるキャラに当たったりしてお得です。クイックドライバーを警戒しているようであれば、これを出しておきましょう。また、これをキャンセルせずに2段目まで出すと相手が空中自動復帰します。その後は、相手が何か技を出したら地上カウンター攻撃、何も出さないなら着地に起き攻め、という行動が可能です。

・地上カウンターアタック

「ぼんが」と命名してつかっていました。なぜそんな名前付けたかは忘れてしまいましたが。対空性能がいいので、上段技はこれで返して連続技を入れてしまいましょう。打点の低い攻撃は返しにくい(下段攻撃であっても、打点が高ければ返せる)のと、連続ヒットする技は返すタイミングを考えないと痛い目に会うという事をきちんと覚えておけば、割と多めに出していっても大丈夫です。出しきりの技で、ガードされると反撃確定なのですが…この後の連続技のリターンを考えれば、使わない手はありません。

・地上投げ

避けやダッシュから投げるのがメインになります。結構間合いが狭いので、ちょっと距離が離れると打撃技が出てしまいます(でも竜子の場合、立ち強・前入れ強ともに性能が良い《出が早い・隙が少ない》のでそこが救いですかね)。抜けられるのを覚悟した上で、確実に出していきましょう。

◆しゃがみ状態

・しゃがみ弱

相手の起き上がりに重ねる、少し浮いている所を当てるぐらいしか用途がないので、ガードキャンセル(以下ＧＣ)できっちり技を出してくるような相手には通用しません。やっぱりこれも空振り用かなあ。

・しゃがみ中

出が早い、相手にＧＣされても技を食らわない事が多い、ダッシュから出したときのリーチがかインチキ臭いなど、かなり便利な技です。また、下段攻撃にしては打点が高いので、出しておくだけで大抵の技を防いでくれます。また、威力が立ち強と同じというのも魅力的ですね。あれ？…ちょっと待てよ…、それって立ち強の威力が低いって事じゃないんでしょうか。ちぇ。

・しゃがみ強

手でしか攻撃をしない(足使え足！今のルールだったら強丈夫。ワールドカップでイギリスの選手がボール蹴ってたし。)が故にリーチの短い攻撃が多い竜子にとって、リーチが長いこの技は貴重な存在です。ＧＣされると恐いので、できるだけギリギリ当たる距離で使っていきましょう。少しダッシュして、そこからチョコンと出すと結構当たってくれます。また、この技は手が伸びきる前から攻撃判定が出るのですが、このときの出が早いので近距離での決め打ちで使っていってもいいでしょう。ただ、出し終わりには結構な隙があるのでご注意。

◆ダッシュ状態

・ダッシュ

竜子の高速機動戦闘を支える大事な能力です。これを使ってこその竜子なので、「ダッシュ相殺がないから危険危険」などと歩くのは自殺コマンド入れているようなものです。近付く際に邪魔な飛び道具のうち、めぐみの地上ボンボンアタック・久美の強スティックショット・忍の番長バズーカ・メガトンバズーカはくぐる事ができます。

・ダッシュ弱

間合いをつめてしまうので、ガードされようものなら確実に殺られてしまうでしょう。ただ、相手に当たった場合は別です。出終わりの隙が少ないので、出した後の攻撃選択権を持てます。たまーに思い出したように使うと良いのではないでしょうか。

・ダッシュ強

しゃがみ攻撃から始まる連続技の締めに使ったりします。しかし、もともとそういう連続技を狙っていく事はそう無いので、この技もあまり使いません。壁受身を取らない人相手だったら、この技で壁に叩きつけた後に技を入れるという事が出来ますけどね。ヒット後に相手が倒れないことがあるのですが、そのときはこちらが有利です。おもむろにしゃがみ攻撃とダッシュ投げの2択を迫りましょう。

◆ジャンプ状態

・ジャンプ弱

対・雷龍衝撃波(とらみの超必)用です。ジャンプしてる最中にとらみの体が光ったら、すかさず連打しましょう。それと連続技以外には使ってません。

・ジャンプ中 (裏拳)

一応、竜子の隠し技という事になっている「裏拳」です。相手にはまず当たりません(連続技に組み込める事が発覚。単発で使えない事には変わり無いんですけど)。これの有効な使い方があったら教えて下さい。

・ジャンプ強

空中の打撃技で一番使えるのがこの技です。タイミング良く出して床に叩きつけましょう。追いうちで強空中竜巻レシーブが入ります。早めに出して、相殺させた後に空中投げを決めるといった戦法もなかなか良いようです。

・空中カウンターアタック

これも上と同じく叩きつける技です。が、カウンター攻撃の割には相手の技をあまり返してくれません。これよりも空中投げを狙った方が良いでしょう。

・空中投げ

やたら吸い込み判定が広い投げです。ＧＣからの投げ、通常技を喰らってからの投げ、いきなり投げ、と相手が空中に浮いていれば(例えば地上番長トルネードでも)すごい勢いで吸い込みます。この技があるため、空中戦では分が良いです。相手が跳んだらそれすなわちチャンスだと思って下さって結構です。

◆おいしい獲物は迷わず捕獲

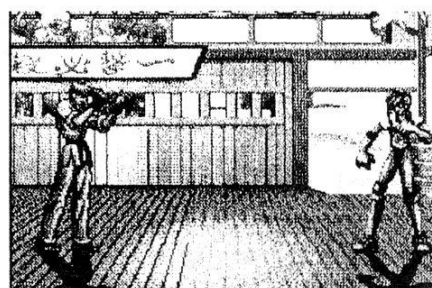
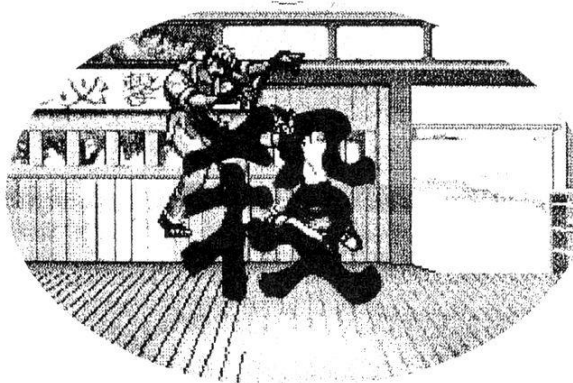
よく「制空権を掌握」「竜子が相手の時は先に跳ぶな」「うまそうだ、ウヒ」などと言われる竜子の空中投げ。決まればそこから確定３～４割を持っていくことができるという破壊力を持っています。しかも投げ抜けされません。これはなんとしてでも決めたいですよ？

空中投げと言うだけあって、相手が空中にいないことには投げられません。いったいどれくらいの間合いで空中投げを極められるかをしっかりと見てみます。

基本的にあすか１２０％では先に跳んだ方が不利になるので、どのキャラもそんなに跳びません。しかし、相手は人間。竜子が地上にいるとき、相手がうっかりジャンプしてしまうことがままあります。捕獲チャンス到来、おいしい季節がやって来ました。ダッシュ＆ダッシュジャンプで追っかけることにより、獲物をすかさず Get&Put です。

画面写真を見てもわかる通り、相手の一段ジャンプですらかなりの範囲を空中投げでカバーできます。もし遠距離でふらふら二段ジャンプしている相手がいたら、旬のうちにおいしく頂くことにしましょう。

稲妻サーブと地上カウンター、そして空中投げ。この３つを使いこなすことにより相手の空中戦を封じてしまえます。あとは如何に地上にいる相手をさばききるか、これだけに集中しましょう。

・ここから垂直ジャンプ

・ここから前ジャンプ

空中投げ間合いとか・獲物は迷わず捕獲！

詳しいことはよくわからんが、とにかくすごい吸い込み。

相手がぴょんぴょん飛んでいたら、ひと思いにやっちゃってください。

竜子の必殺技紹介

竜子の必殺技は特殊なものが多いので、その特性を覚えよう…って他のキャラの必殺技もそうですね。とりあえず見ていって下さい。ちなみにコマンドは全部自分が右を向いている時のものです。

・地上竜巻レシーブ(↓↘→○ or ×)

遠距離から出そうものなら確実に殺られてしまうので、主に出だし無敵を使った近距離でのラッシュ回避や、ＧＣで出すことになります。その際、強の方は空中で相手に自動空中受け身を取られる場合があるので、弱で出してみましょう。相手も吹っ飛んでいっていい感じです。

・空中竜巻レシーブ(《空中で》↓↘→○ or ×)

空中から竜巻レシーブです。弱の方は追い詰められたときの脱出用ぐらいにしか使えません。強の方で相手をめくるようにたたき込むか、相手の飛び道具をジャンプで避けて急降下、ジャンプ後の軌道を予測させない、など不意うちを狙って出すと良い感じです。もし着地時に反撃されそうならば、稲妻サーブを出しておくと効果絶大。

強空中竜巻レシーブは、先行入力(↓↘→↑○)で出すことにより、低空で出せるようになります。たまに使っていくと「なんじゃそれ？」と相手の思考を乱すことに一役買います。ヒットすればカウンター攻撃が確定しますしね。

・クイックドライバー（↓↙←○ or ×）

しゃがみガード不可の打撃投げ。相殺しまくって相手を掴んだり出来ます。強で出すと弱で出した時より遠くまで届きます。しゃがみ弱攻撃からの2択攻撃（しばらくすると喰らってくれなくなりますが）、相手の下段を読んで置いておく、など大変使える攻撃です。が、GCには使えません。これを出すぐらいなら地上カウンター攻撃を使いましょう。

・稲妻サーブ（↓↓○or×）

竜子の勝ちポーズの時に、「俺の稲妻サーブは無敵だぜ！」というコメントがありますが、技が発動してボールを打つまでは本当に無敵です。強で出すと、弱で出した時よりもジャンプは低く、打つボールの角度は浅くなります。もし地上でのGCで出すということがあるならこれで。真上に跳ぶのであまり使えないんですけどね。弱で出した場合は、床に反射したボールがジャンプしている相手に当たる事も多く、相手が接近していない場合はこれを出すだけでも相手に圧迫感を与える事ができます。着地ぎわを狙われないように注意していれば対空技としても重宝する事このうえ無しです。

・ハイパータックル（↓↘→□ or ○×同時押し）

この必殺技は攻撃の当たり方が特徴的で、1段目の攻撃をヒットかガードさせてはじめて2回目の攻撃が出るようになります。2段目はガード不能。相手には出が早い技を重ねる、1段目ガード時にGC、2回目の攻撃の時に避け、と3通りもの反撃方法があり、しかも見てから余裕で対応されてしまいます。単発での使用は極力控えましょう。

この攻撃の1段目ヒット後から2段目ヒットまでの間には受け身が取れないようです。クイックドライバーで運んでいるといつのまにか壁際、などというときに使っていくと良いでしょう。そして、「バレーボールにこの技は必要なのか」という意見は無視してしまいましょう。

竜子の連続技紹介

連続技についてです。これを決めないことにはお話になりません。いくつかのものを除いて攻撃値と気絶値（ともに両者体力ゲージフル状態での期待値）を載せておきました。参考にして下さい。ちなみに攻撃値は小数点第一位を、気絶値は小数点第二位をそれぞれ四捨五入した値です。

◆お手軽なもの

弱レシーブ→相手壁受け身失敗→弱稲妻サーブ

弱レシーブがヒットした後、相手が壁受け身を失敗すれば入ります。叩き付けダメージを含めるとそれなりのダメージがあるので、相手の背後に壁が見えだしたら弱レシーブを多めに出していっても良いと思います。

しゃがみ中→しゃがみ強→相手床受け身失敗→しゃがみ強（攻撃値：４３　気絶値：８．０）

この後ダッシュ強に繋いでも構わないのですが、起き攻めのことを考えるとこっちにしておいた方が無難です。受け身を失敗すれば威力もそこそこありますし、なんといっても気絶値を8も稼げるのが魅力です。また、最初のしゃがみ中攻撃が相殺が起きた場合には「立ち中→立ち強→カウンター攻撃」と相殺キャンセルをかけることで大ダメージが期待できます。

◆ちょっとマニアックなもの

しゃがみ弱→しゃがみ中→ダッシュ弱→立ち中→ダッシュ弱…

無限段です。でも難しいうえに失敗時のリスクが大きすぎます。ここは回数を控えて…

しゃがみ弱→しゃがみ中→ダッシュ弱→立ち中→前入れ強（攻撃値：３５　気絶値：６．３）

これで相手に多少の気絶値を与えた上、二択をかけることができます。立ち中のところをダッシュ投げとするかどうかでも二択。そのうえ、立ち中コマンドを早く入れすぎることでのナチュラル二択も可能です。

◆基本にして最強、竜子トリプルバスター

これぞ竜子の主力連続技。キャシィのトリプルヘッドバッドみたいなものです。全部決めれば相手の体力ゲージの４割(両者ダメージ０の場合)を奪えますので、常に狙いましょう。ほとんどの繋ぎが目押しなので難しいかもしれませんが、ひとまず１回目のクイックドライバーを入れる事ができるように頑張って下さい。ちなみに名前は自分が勝手に付けました。難易度別にも分けましたのでそれぞれ試してみて下さい。

ちなみに最初の投げは、空中投げやカウンターアタック(以下ＣＡ)に置換できます。また、ジャンプの着地寸前に地上の相手に対して空中ＣＡｏｒジャンプ強、先行入力での空中強竜巻レシーブの終わり際を当てても繋がります。

あと、（空）とついたものは相手の床受け身を促すためのものです。トリプルバスターは与える気絶値が高いため、起き攻めをより早く、確実にしたいわけです（後述のデスゲームのためにも）。難易度はかなり上がりますが、慣れてくればトリプルバスター空のご利用をお勧めします。

◆トリプルバスター１型

軽量級（奈々・めぐみ・忍・久美）に入る連続技です。久美に対して入れるときはちょこっと難易度が上がりますが、気にしない気にしない。ＣＡからは少し歩くとしゃがみ強が入りやすくなります。もし難しいときには、「クイックドライバー→しゃがみ強」を「クイックドライバー→しゃがみ中→しゃがみ強」にしてみるといいかもしれませんね。

トリプルバスター１型（標準）		
①投げ→ＣＡ→しゃがみ強→強クイックドライバー→しゃがみ強→強クイックドライバー		
攻撃値：８７	気絶値：１４．９	難易度：割と易しめ
②ＣＡ→ＣＡ→しゃがみ強→強クイックドライバー→しゃがみ強→強クイックドライバー		
攻撃値：８２	気絶値：１７．０	①のＣＡ版
③クイックドライバー→しゃがみ強→強クイックドライバー→しゃがみ強→強クイックドライバー		
攻撃値：９７	気絶値：１７．０	難易度：割と易しめ
トリプルバスター１型（空）		
①投げ→しゃがみ強→強クイックドライバー→しゃがみ強→強クイックドライバー→立ち強→ジャンプ弱→ジャンプ強		
攻撃値：９０	気絶値：１６．９	難易度：実用レベルだがかなり難しい
②ＣＡ→しゃがみ強→強クイックドライバー→しゃがみ強→強クイックドライバー→立ち強→ジャンプ弱→ジャンプ強		
攻撃値：８６	気絶値：１９．０	難易度：④のＣＡ版
③クイックドライバー→しゃがみ強→強クイックドライバー→立ち強→ジャンプ弱→ジャンプ強		
攻撃値：８０	気絶値：１６．６	難易度：割と易しめ
んよっつのパワーサイボーグ（対奈々・めぐみ・忍）		
④投げ→強クイックドライバー→しゃがみ強→強クイックドライバー→しゃがみ強→強クイックドライバー		
攻撃値：９９	気絶値：１５．０	難易度：実用レベルだが難しい
ハイパータックルを含めたもの		
⑤投げ→しゃがみ強→強クイックドライバー→しゃがみ強→強クイックドライバー→立ち中→しゃがみ強→ハイパータックル		
攻撃値：１０９	気絶値：１６．９	難易度：実用レベルだが難しい

竜子はみだし情報 ～体力差と連続技～

竜子が輝く(きみ)とき、嗚呼、それは中盤(いま)。素敵な連続技で相手を見知らぬどこかにご招待です。
そこで必要になるのが、COM ザンギエフに延々と垂直ジャンプ強キックをするだけの、ちょっとした精神力。どんなにやられてもやられても、常に体力差を見て、勝てる連続技を仕掛けていきます。

頭悪いですね。　対戦相手には「いつのまにか負けている」とか言われるんですが、一応この使い分けができているから「結果的に」そうなっているように見えるんでしょう。この楽しみは、多分竜子使わないとわからない、独特なモノだと思いますよ。

「相手が気づかないうちに」とか「こっそり」とかいうことを実行するには竜子はうってつけです。
やなキャラですね。さすがめグみの同級生だけはあります。あんなハメキャラと同じクラスじゃ、竜子といえどもまっすぐ育つのは難しかったのでしょう。

悪魔界のウワサ：壁に向かってダッシュ投げすると、受け身を取られないとのウワサ。ヘンゲ～！？

◆トリプルバスターⅡ型

中量級（飛鳥・可莉奈・清子・環）に入る連続技です。前入れ強は出来るだけ引き付けて落ちる寸前を叩きましょう。「クイックドライバー→しゃがみ中」のつなぎは、Ｉ型にくらべてやや早めのタイミングで出すと良いようです。難しければ「クイックドライバー→立ち中」にしてみるとちょっと成功率が上がるかも知れません。（空）については非常に難しくなるので、狙わない方がよいかも知れません。

トリプルバスターⅡ型（標準）	
①投げ→ＣＡ→前入れ強（１段）→弱クイックドライバー→しゃがみ中→しゃがみ強→強クイックドライバー	
攻撃値：８０　気絶値：１４．８	難易度：ちょっと難しい
②ＣＡ→ＣＡ→前入れ強（１段）→弱クイックドライバー→しゃがみ中→しゃがみ強→強クイックドライバー	
攻撃値：７６　気絶値：１６．５	①のＣＡ版
③クイックドライバー→しゃがみ中→しゃがみ強→強クイックドライバー→しゃがみ中→しゃがみ強→強竜巻レシーブ	
攻撃値：８５　気絶値：１６．８	難易度：ちょっと難しい
トリプルバスターⅡ型（空）	
④投げ→しゃがみ強→強クイックドライバー→前入れ強（１段）→強クイックドライバー→立ち強→ジャンプ弱→ジャンプ強	
攻撃値：８５　気絶値：１６．６	難易度：難しすぎる
⑤ＣＡ→しゃがみ強→強クイックドライバー→前入れ強（１段）→強クイックドライバー→立ち強→ジャンプ弱→ジャンプ強	
攻撃値：８１　気絶値：１８．８	難易度：④のＣＡ版
⑥クイックドライバー→しゃがみ中→しゃがみ強→強クイックドライバー→立ち強→ジャンプ弱→ジャンプ強	
攻撃値：８０　気絶値：１５．８	難易度：ちょっと難しい
ハイパータックルを含めたもの	
⑧投げ→しゃがみ強→強クイックドライバー→前入れ強（１段）→強クイックドライバー→立ち中→しゃがみ強→ハイパータックル	
攻撃値：１０４　気絶値：１７．６	難易度：難しすぎる

◆トリプルバスターⅢ型

重量級（竜子・虎美・キャシィ）に入る連続技です。攻撃値も気絶値も３つの中で最低。とほほ。カウンターから入るものはできるだけ早く次の技を出さないと落としてしまうので注意しましょう。繋ぎに関しては「クイックドライバー→立ち中」のところが難しくなっています。遅めで出すしてみましょう。また、（空）の「クイックドライバー→立ち強」はさらに遅めに出していかないと次のクイックドライバーが入りません。ぎりぎりですね。

トリプルバスターⅢ型（標準）	
①投げ→ＣＡ→前入れ強（１段）→強クイックドライバー→立ち中→前入れ強→強クイックドライバー	
攻撃値：７４　気絶値：１４．８	難易度：ちょっと難しい
②ＣＡ→ＣＡ→前入れ強（１段）→強クイックドライバー→立ち中→前入れ強→強クイックドライバー	
攻撃値：７１　気絶値：１６．５	①のＣＡ版
③クイックドライバー→立ち中→前入れ強→強クイックドライバー→立ち中→前入れ強→強竜巻レシーブ	
攻撃値：７７　気絶値：１６．３	難易度：ちょっと難しい
トリプルバスターⅢ型（空）	
④投げ→前入れ強（１段）→強クイックドライバー→立ち強→弱クイックドライバー→立ち強→ジャンプ弱→ジャンプ強	
攻撃値：７８　気絶値：１４．５	難易度：ギリギリ実用レベルの難しさ
⑤ＣＡ→前入れ強（１段）→強クイックドライバー→立ち強→弱クイックドライバー→立ち強→ジャンプ弱→ジャンプ強	
攻撃値：７４　気絶値：１６．６	難易度：④のＣＡ版
⑥クイックドライバー→立ち中→前入れ強→強クイックドライバー→立ち強→ジャンプ弱→ジャンプ強	
攻撃値：７６　気絶値：１５．３	難易度：ちょっと難しい
ハイパータックルを含めたもの	
⑧投げ→前入れ強→強クイックドライバー→立ち強→弱クイックドライバー→立ち中→前入れ強→ハイパータックル	
攻撃値：９５　気絶値：１５．５	難易度：ギリギリ実用レベルの難しさ

◆トリプルバスター応用型

竜子の命とも言えるトリプルバスター。最近になって威力よりも気絶値の高さが重要視されてるようになって、一段と使用率が高くなりました。そこで覚えておかないといけないのがその法則性です。それを覚えておくと色々な所で応用して使えるんですね。しっかりと覚えて有効活用しましょう。

・何故繋がるの？

トリプルバスターが何故通常打撃技から繋がらないかと言うと、相手が空中で復活してしまう(操作可能状態になる)からなんですね。だから、当てても空中で復活しない［投げ・空中投げ・カウンターアタック(以下CA)・クイックドライバー］などからでないと始動しないわけです。通常技から繋がった時なんて大はしゃぎです。要するに相手が復活しなければ良いんですから、イナズマサーブや竜巻レシーブからでもいいわけですね。その辺の連続技の考え方はまた後で説明します。

◆

1．まずは基本連続技から。相手が空中に浮いていて、復活しない場合に入れる連続技です。

重さ	相手が浮いているときに繋がるもの
軽量級	しゃがみ強→強クイック
中量級	前入れ強（1段）→弱クイック
重量級	前入れ強（1段）→強クイック

2．そして次。クイックドライバーの後に何が繋がるかということを覚えましょう。
(ちなみに、［1］の条件でも繋がります。)

重さ	クイックドライバー後に繋がるもの
軽量級	しゃがみ強→強クイック
中量級	立ち中ｏｒしゃがみ中→強クイック
重量級	立ち中→前入れ強（1段）→強クイック

3．多少(結構)無理がある連続技も紹介しましょう。

対軽量級のものは割合楽なのですが、あと2つはかなりタイミングを取るのが難しい連続技です。ただ、これが使えようになると連続技にも広がりが見えてくる(クイック後に繋がるという所が重要なんですね)ので、是非ともマスターしたいところです。

重さ	難しい繋げ方
軽量級	投げ→強クイック
中量級	（相手が浮いているときに）しゃがみ強→強クイック
	クイック→前入れ強→強クイック
	クイック→立ち弱→強クイック
重量級	（相手が浮いているときに）立ち強→弱クイック

4．そして最後に。

さて、ここからが重要ですね。あすか120%の特徴として、「ラッシュ数が増えると技の入れられる時間が少なくなっていく」という事がありますが、いったいどこまで入れることが出来るのでしょうか。ちなみに、壁ぎわでは法則が崩れます。まあ受け身されるのは明白でしょうから、この際そこらへんは無視してしまうことにしました。

相手が受身を取らなければクイックドライバーを入れる事ができますから、どさくさに紛れて決まることもあります。あと、いきなりクイックで掴むと、普段より多い回数ヒットしてから投げに移行する場合もあります。そんな時に思い出しましょう。クイックの最中は処理が遅くなるので、その間にヒット数を計算すると良いんじゃないでしょうか。

トリプルバスターの法則性について

①クイックドライバーを決め終わった時点で7ヒット以内なら、次の攻撃を当てる事ができる。
②1の場合以外でも、相手が気絶していればまだハイパータックルなどが入る。
③クイックドライバーを出した時、8ヒット以上していたら掴む事ができない(久美除く)。
④3の場合でも、ダッシュ攻撃や竜巻レシーブ・ハイパータックルなら繋がる。

◆トリプルバスター番外編

先ほど説明を後回しにした「稲妻サーブからクイックドライバー」などの繋ぎですが、具体的な例を挙げてみることにします。まずはこれから。

弱竜巻レシーブ→ダッシュ→相手が見えない壁激突→しゃがみ中→しゃがみ強→強クイックドライバー

「そんなの壁受け身とれば楽勝だろ、何言ってんだ」と思われた方も多いでしょうが、実際そうでもありません。弱竜巻レシーブなどの横叩き付け攻撃の際にたまに起こる、「スクロールが上手くいかずに本来壁じゃないところで激突」状態のときは、相手の壁受け身の成功率が著しく下がります。ダッシュでそれに追いついていればしめたもの。いただきです。

弱稲妻サーブを壁近くで当てたとき、強クイックドライバー

次はこれ。下の画面を見てもらえばわかるのですが、対空弱稲妻サーブを出したとき、吹っ飛んでいる相手に地面から跳ね返ってきたボールがヒットします。そこをクイックドライバーで捕獲することが可能です。

もうお気づきになったかと思われますが、これは壁受け身で回避できます。しかしこの場合は、相手が「稲妻サーブ喰らっちゃったよ、叩き付けられないように床受け身だ」と思っていることが多いため、壁受け身がおろそかになりがちです。クイックドライバーを入れたら、すかさずニヤッと笑って「壁受け身ですよ」と言ってあげましょう。

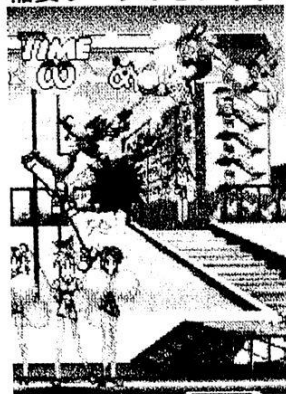
強竜巻レシーブ（2段）→立ち強→立ち中→しゃがみ強→強クイックドライバー

強竜巻レシーブは攻撃が3段あるのですが、1段目はよっぽど密着していないと当たりません。後半の2段だけを当てることで、落ちてきた相手を拾うことができます。段数的にあまり余裕がないので早め早めで繋いでいきましょう。（重量級は「立ち中→前入れ強」で繋ぐと良いでしょう。）

単発強竜巻レシーブなんてそう出す機会はありませんよね。しかし、マクロダッシュ投げ（R1・R1押しっぱなし＋前＋○）の入力の際にコマンドを失敗することで暴発することがあります。強竜巻レシーブには出だし無敵が付いているので、ダッシュ投げとのナチュラル二択となり、結果オーライです。

（軽量級相手に、壁を背負わせて）しゃがみ中→しゃがみ強→クイックドライバー

これもまた相手が壁受け身を取ると入らない連続技なのですが、受け身を取らなくちゃ、という心の準備ができていない状態なので入ることもあります。クイック後は確実に受け身を取られますので、立ち弱や立ち中攻撃など隙の少ない攻撃でも置いておきましょう。

稲妻サーブからクイックドライバー（時系列は左から右）

▲対空弱稲妻サーブが炸裂

▲ボールは地面に跳ね返り…

▲空中の相手にヒット。

▲ジャスティス！

その他の使える連続技

（画面端で）投げ→立ち強→立ち強→立ち中→前入れ強→強クイック→立ち強→ジャンプ弱→ジャンプ強

画面端で投げたとき、相手が微妙な場所に落ちてきます。至近距離に落ちてきた場合、カウンターだと当たりません。こちらを入れましょう。

投げ→前入れ強→弱レシーブ→立ち中→しゃがみ強→強クイック→立ち強→ジャンプ弱→ジャンプ強

画面端が近くなってきたら、これで折り返して受け身を取られないようにしましょう。便利ですよ。

◆純情☆DEATH遊技（GAME）

・トリプルバスター後の連係

トリプルバスターを入れ終って、その直後の相手の起き上がりにｎ択をかけて成功するとまず相手は気絶します(体力差・各キャラの気絶耐久値の違いなどの条件にもよる)。「あーあ、せっかく入ったのに。気を取り直してもう１回ね。」とあきらめるのはまだ早い。相手が気絶している時には浮き具合が変わる（やたら浮くようになる）ため、普段は入らない様な連続技がポコポコ入ります。法則性を知っていればいつでも応用がきくので、色々な場面で活用しましょう。

デスゲームだけでこれだけのページを割くのは、それだけ竜子にとって重要な項目だからです。竜子の起き攻めはこれ抜きに語ることができません。なんとか確実に入れていきたいところなのですが、何しろ気絶を含みますからバリエーションは多岐に渡っていて難易度最高。でも入れば最高。決めたいところです。

気絶の予感はテレパシー・テテテテテテテテテテレパシー

・しゃがみ強→強クイックドライバー

相手が立っている状態・空中に浮いている時どちらの条件でも入る連続技。ただし空中から入れる時は軽・中量級のみにしか入りません。空中コンボの最中に組み込む時は、しゃがみ強を地面に落ちるすれすれのところで当ててみましょう。

・立ち強→弱クイックドライバー

相手が空中に浮いている時のみ入る連続技。重量級専用の連続技です。実は相手が気絶してなくても入るんですが、その場合はかなり難しいんですね。立ち強はできるだけ下の方で当てましょう。

・前入れ強→弱クイックドライバー

中量級に入ります。上記のしゃがみ強の繋がりが難しく感じたら、こっちを入れて下さい。でも威力と気絶値を考えると、あまりおすすめはできません。

簡単な使用例

トリプルバスター終了直後…(対中・軽量級)

・しゃがみ中→しゃがみ強→(気絶)→強クイック→しゃがみ強→強クイック→ハイパー
・しゃがみ強→(気絶)→強クイック(→しゃがみ強→大クイック)×２
・投げ→しゃがみ強→(気絶)→強クイック→しゃがみ強→強クイック→ハイパー
・クイック→(気絶)(→しゃがみ強→強クイック)×２　　などなど…

・注意点

重量級に対する使い方は少々変わってきます。相手が地上にいる(まだ気絶してない)時には「しゃがみ強→（相手気絶）→強クイック」を使い、相手が空中にいて気絶している時には「立ち強→弱クイック」を使って下さい。

浮いている気絶中の相手にハイパータックルをかますと何故か異常にダメージを与えられるので、できればハイパータックルを織り混ぜて使っていきたいところです。でも、ちゃんと２発当てないとあんまり減ってくれないので、できるだけぎりぎりまで引きつけて当てるようにしましょうね。

で、この連続技が終っても当然相手は気絶しているので、もう１回トリプルバスターです。さて、そろそろ死んだ頃かな？　と思ってもコマンド入力を忘れてはいけません。落としてしまって、相手の反撃一発で気絶させられる可能性もあるんですから…。

・おにいちゃんの　袋

双方体力がほぼフル状態の時に、トリプルバスター→デスゲーム→トリプルバスターと繋ぐと、一気に殺れます。つまりこちらのミスが無ければ(デスゲームをきっちり繋ぐのは至難の業ですが…)、トリプルバスター後のｎ択が成功した時点で勝利が確定する、ということです。（デスゲームの名前の由来はこの事実とスーチーパイⅡからきています。）それによって相手に死のプレッシャーをかけ続ける事となり、こちらのペースで試合が運べるようになるんですね。竜子使いならぜひともマスターしたい技です。

で、気絶耐久値は各キャラそれぞれ違う（２０～２７）のですが、基本的に「軽いキャラほど気絶しやすい」と覚えておくぐらいで大丈夫です。軽量級に対してトリプルバスター１空（ＣＡ版）の気絶値が１９ですから、その直後に技を入れるとすぐに気絶してしまう、というのは当然ですね。

気絶しただけで
デスゲームというのは
やめようキャンペーン実施中
――あすか広報

気絶連続技でそんなにスペース取るな、なんて言わないで下さい。中段技がクイックドライバーしかないから、これが無いとまともな起き攻めができないんですよ（下段と投げだけだし…）。

いくら連続技の最中に気絶値を計算しようとしても、体力補正やクリティカル等による気絶値の変化があるので、よっぽど分かりやすい状況（双方ほぼ体力フル状態とか）でもないと確実に気絶値を把握することはできません。結局は使い込んで慣れていくしかないわけです。が、ある程度の目安を付けておくことはできます。

・気絶値補正について

ラッシュ補正ではなく、相手やこちらの体力に合わせて変化する方の話。攻撃力補正はかなり小刻みにかかるのですが、こと気絶値に関しては大まかな補正しかかかりません。それによって、どういうことになるかというと…。ちょっと補正条件を見てみましょう。…ね？

つまり、**どれだけこちらの体力が多くても、相手の体力が１／６以下でなければ、デスゲームを執行することが可能**であるというわけです。軽・中量級の相手であれば、むしろ勝っているときの方が気絶値を計算しやすい分、デスゲームに移行しやすいとも言えるのではないでしょうか。デスゲームを決めるときには、持続時間３秒、相手残体力６分の１、これに気をつければ成功率が上がると思います。

・実戦では

トリプルトリプル言ってますが、実際、対戦でそこまで入る物じゃありません。相手も警戒してきますから。また、重量級のキャラを相手にしているときなどにはデスゲーム確定、という場面もありません。そこで登場するのが

しゃがみ強
前入れ強（２段まで入れる）
ダッシュ弱

です。これに共通するのはなんでしょうか？

まずそこそこの気絶値の高さです。それに加えて、（使い道が）単発系の技というのもありますね。ですが、最も重要なのはヒット後。相手が倒れなかったり、相手が受け身を取る必要があったり、何もしないことを相手に余儀なくさせたりと、ヒット後こちらが主導権を握れる技となっています。

これをヒットさせた後にトリプルを決めると…気絶耐久値がある程度高いキャラでも、触れたら即気絶に持っていけます。気絶耐久値が低いキャラには、手っ取り早くトリプル後半で気絶させてしまって不確定要素を消してしまうという戦法も採れますね。

◆

最後におまけを少々。起き攻めの中でも、デスゲームに移行する際に使用されると思われる攻撃を気絶値順に並べてみました。

デスゲームはほとんど先読みで技を出していくことになるため、ある程度「ここで気絶する」ということを掴まないといけない、ということは今まで述べた通りです。ですが、計算上・または感覚から言って気絶するはずの場面で相手が気絶しないことも多々あり、普通なら気絶確定の場面を逃してしまう事も幾度と無く経験してきました。各技の気絶値がどの程度のものかを把握しておくに越したことはありませんね。これ以外の技は、大抵意識してなくても普通に繋げられます。

気絶値	行動
1.0	しゃがみ弱
2.3	地上ｏｒ空中投げ
3.4	投げ→立ち強
4.4	しゃがみ強
	地上ＣＡ
5.6	しゃがみ中→しゃがみ強
	投げ→しゃがみ強
	地上ＣＡ→前入れ強ｏｒ立ち強
7.8	クイックドライバー
	地上ＣＡ→しゃがみ強

竜子の戦法紹介

さて、ここからが本題…ってあと３ページしかないや。それなりに（自分の）竜子での戦い方について触れてみます。戦い方としては、大雑把に４つぐらいに分かれていまして、これは相手キャラや状況・その時の気分で切り替えるようにしています。

・待ち竜子

対応型です。基本はしゃがみガードで、ガードキャンセル・避け・相手のジャンプ待ち・しゃがみ攻撃での牽制などを行い、極力リスクを避ける動きをとります。

・攻め竜子

ダッシュ投げやダッシュしゃがみ強攻撃、遠距離でのＣＡなど、デスゲームを軸とした攻めを行います。基本はこれ。ただ、待ち←→攻めは表裏一体なので常に攻め続けるわけではありません。

・暴れ竜子

至近距離での投げとカウンターの嘘臭い２択や、強空中竜巻レシーブでの強襲、稲妻サーブ連発などで割と暴れ気味の動きとなります。最終手段というと響きは良いんですが、ただのやけくそという噂もあり。

・ＣＯＭ竜子

「ＣＯＭ竜子最強理論」に基づいた動きをとります。究極殺法。だったのは前の話で、今は基本戦法のひとつとして成り立ちつつある。

◆待ち竜子

ガードキャンセルにはカウンター攻撃、避けからは投げ、対空には無敵の稲妻サーブと吸い込む空中投げ、また全体的にどんな技も返しやすい弱竜巻レシーブ、と竜子は全ての要素において要塞となることが可能です。相手が攻め手に困っているようなら、しゃがみ中攻撃の先をちくちく刺すことで動かしてあげましょう。近いうちに反撃タイムが訪れるはずです。

…と、このようになるのが理想なのですが。こういうことをしていると次第に相手はジャンプしなくなり、地上戦では遠距離から判定の強い技を出してきたりと対応してくるでしょう。そうなるとこちらの反撃技が全然当たらなくなります。当たるとすれば、先読み弱竜巻レシーブぐらいでしょうか。遠すぎず近すぎず、しゃがみ中攻撃がぎりぎり当たらない程度の間合いを取りましょう。

また、機動力のあるキャラには一気に間合いを詰められて一方的に攻撃を喰らってしまうということもあります。早め早めの牽制や避けが大切です。

隙のある大技が多く、ダッシュに相殺が付いていない竜子は一度攻め込まれると守りきるということが難しくなってきます。壁を背負ってしまわないように注意しましょう（バックダッシュ回避ができないから）。

◆攻め竜子

基本はダッシュからのしゃがみ強（しゃがみ中）攻撃と投げの二択です。投げを抜けられないうちはどんどんダッシュで潜り込んで投げましょう。また逆に抜けられることが多くなれば、下段を多めにすると気絶値を稼ぐことができる上、相手の投げの警戒度が下がります。下段をガードされたときの反撃は必要経費と割り切っていきます。

相手が地上カウンターの出終わりが重なるような場所でうろうろしているようならおもむろに出しておきましょう。通常技に対してには大抵打ち勝ちます。相打ちでもこちらが先に復帰して連続技タイムとなりますしね。それ以上の間合いならば、ダッシュジャンプで飛び込んで着地投げを狙ってみても良いでしょう。

相手が近寄ってきたら、じっくり引きつけて弱竜巻レシーブを出しておきましょう。ガードされても、それが近距離ならば残りの飛行力で相手を通り過ぎるため、思う程の反撃を喰らいません。

この戦法の利点は常にデスゲームを狙っていけるところにあり、そのリターンを期待して色々狙っていくのですが、気絶耐久値が高い重量級や、竜子のダッシュを止めるような技を持っているキャラ相手には使いづらくなっています。また、ガードがおろそかになりがちなので、こちらが勝っているときにむやみに攻めると痛い目にあうことも多々あります。攻め過ぎもほどほどに。

◆暴れ竜子

攻めていても、竜子の攻撃は単調なため、相手に見られてしまいがちです。そんなとき使うのがこれ。

「ジャンプ→空中強竜巻レシーブ」（場合によっては空中弱竜巻レシーブ）・地上強竜巻レシーブ・稲妻サーブ連発・相手の目の前でダッシュジャンプ・ダッシュからバックダッシュなどなど…。とにかく縦横無尽に暴れます。その際、見られた場合でもリスクの少ないものを多めに使うのがコツですね。暴れるけどそんなに近寄らない、ということです。多少ダメージをくらうのも仕方有りませんので、負けずに暴れましょう。

もし近距離になってしまった場合には、投げとカウンター攻撃との二択となります。５０％（はいかないか…）の確率でトリプルに移行できます。

さて、そんな行動をしていると、相手のとる行動は二通り有ります。「何してるの？」と見ているか、「ふざけんな」と叩きに来るかです。前者はいきなり暴れを止めてのダッシュ投げ、後者はしゃがみ攻撃やカウンター攻撃などでなんとかなります。

ただこの戦法は、こちらの攻撃力が勝っている場合にのみ使えます。虎美やキャシィをはじめとして、ゲージが溜まった各キャラ相手にこれをやると、死ぬことが多いです。最終手段ですから。

◆COM竜子

この本を買われるような皆さんは、一人の時でもｖｓレベル３ＣＯＭ戦で勘が鈍らないように鍛えられていることかと思われます。その中で、ＣＯＭ対戦の相手に竜子が出てきて、負けてしまったことはありませんか？　あれ結構ショックですよね。「あんなちゃらんぽらんな動きをしている竜子に負けるなんて…」と、しばらく途方に暮れたとしても仕方のないことです。

まあそんなことは滅多にないにしろ、「あそこでＣＯＭ竜子がトリプル使っていたら死んでいた」といった状況というのは結構ありがちです。ＣＯＭに対して１ラウンド中に何回も投げられてしまうこともありますしね。

そう、最強のプレイヤーは間近にいたのです。この戦法は、トリプルバスターを使うＣＯＭ竜子は最強だという「ＣＯＭ竜子最強理論」に基づいてＣＯＭ竜子の動きをトレースしてみようというものです。

「距離に関わらずクイックドライバー連発」「いきなり垂直登りジャンプ強攻撃」「ジャンプ強攻撃→立ち強→ジャンプ強」「歩いて投げ」などを出していきましょう。この際、怖がってはいけません。ＣＯＭには感情なんてありません。暴れの上を目指しましょう。

間合いの取り方

様々な状況においての間合いの取り方について触れてみます。

中途半端に近い間合い

まず、至近距離だけど密着じゃないという微妙な場合。狙ってこの間合いを作り出すことはあまりありません。相手がダッシュで突っ込んできたり、避けの後にこの間合いとなることが多くなると思います。ここからは竜子の決め手である投げ、地上カウンター、稲妻サーブとどれも入れにくいときて、状況としては最悪の部類になります。

この状態の時には、こちらが攻められていることが多く、何か反撃を考える場合が多いのですが…実際出せるのはダッシュ投げや、出の早い立ち中攻撃、ぐらいでしょうか。結局バックダッシュやジャンプで間合いを取り直したほうが良いのですが、それも面白くありません。さてここで…

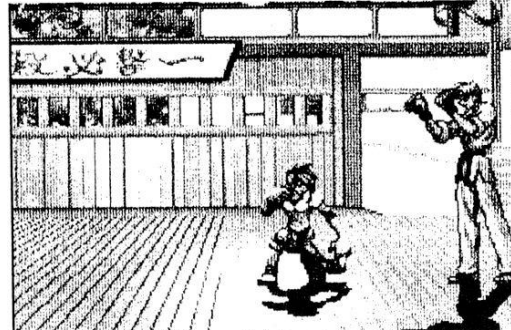
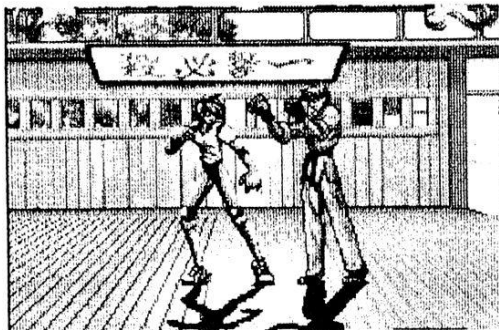
思い切って弱竜巻レシーブを出してみましょう。無敵時間を利用して相手の攻撃を返せますし、投げを読んだ相手の裏をかけます。またガードされても相手の裏側に回るためそこまでのリスクがありません。ヒットしたら相手が受け身を失敗することを祈りながらごろごろ転がると良いでしょう。

牽制時の間合い

画面写真では相手が壁を背負っている状態が出ていますが、この状況が竜子にとっての最良の間合いです。

具体的にはしゃがみ中攻撃がぎりぎり当たらないくらいの間合い。ここでちょこちょこしゃがみ中攻撃を出すことで相手の技の出だしをことごとく潰すことが出来ます。また、それを嫌がった相手の派手な動き(必殺技や前入れ強など）をじっくり見て、地上カウンターで返すことが出来ます。そして逃げようと思ってジャンプした相手には空中投げ。待ち竜子ではこの間合いをいかに作るかが重要となります。亀のように待ちましょう。

・中途半端に近い間合い

・牽制時の間合い

◆キャラ別対戦攻略

キャラ別のお勧め戦法も書いておきました。

ｖｓ飛鳥（攻め／暴れ）

受け身に回っていると、圧倒的な攻めの流れに飲まれていつの間にか死んでしまいます。壁に近づきたくないのでバックダッシュも使いたくありませんし、こうなったら攻めるしか有りません。ダッシュからのしゃがみ弱と投げの二択は、先出し弱竜巻レシーブや暴れでの嫌な２択を喰らわせることで連係自体を潰しましょう。そうすると少しおとなしくなります。

飛鳥の連続技の締めに来る、叩き付け攻撃に対して受け身は取らない方が良いみたいですね。受け身を取るとそれこそ相手の思うつぼです。基本的に攻撃力はこちらの方が高いので、多少のダメージなどくれてやりましょう。いつでも挽回できます。

ｖｓ竜子（待ち）

このキャラ相手に攻めていったらそりゃ確実な死が待っています。多分先に動いた方が負けるでしょう。

ｖｓ虎美（待ち）

一発の威力が強烈な上に気絶もまず狙えません。バクチを打つだけ損なので、じっくり見てじわじわ詰めていきましょう。至近距離以外の中段は見てから判断できるので、痛いしゃがみ強攻撃を喰らわないためにもしゃがみガードをきっちりこなすことで勝機が見えます。

ｖｓめぐみ（攻め／暴れ）

本来竜子のものである制空権を奪われがちな対戦です。相手は最後まで攻めきるしかないため、待って反撃したいのですが、ガード不能のような連係を仕掛けてくるので防御に徹することができません。こちらが攻撃を当てる際もちょこまか動いてくるために当てにくくなっています。めぐみがこれから動く予定の場所に向かって技を置くようにしましょう。また、適度に暴れることで、めぐみの動きを（ある程度）止めることができます。

めぐみの攻撃には叩き付けるものがありません。壁に押しつけられているときの受け身は取らないといけない場面もあるでしょうが、床での受け身は絶対に取らないようにしましょう。

ｖｓ久美（攻め）

遠距離戦で強みを発揮する久美に対して待つというのは得策ではありません。せめて竜子のカウンター攻撃が当たる間合いまで近づけていきましょう。密着だとなお良いです。竜子のダッシュにはダッシュ相殺判定が付いていないので、相手が１Ｐ久美でもダッシュし放題ですから、ダッシュで一気に間合いを詰めることも可能です。ダッシュジャンプで近づくというのも相手の対空攻撃に落とされにくいようです。しゃがみ弱連打には弱稲妻サーブのボールを当ててあげましょう。

vｓ環（待ち／暴れ／COM）

こちらが下手に攻撃してしまうと、すかされて抜けにくい投げを入れられてしまいます。またしゃがみ中攻撃のリーチがあるため、遠距離からちくちく攻められがちです。空中戦を挑んだり、投げに来たところを暴れたりして相手の得意なゾーンから早めに逃げ出しましょう。

vｓ可莉奈（待ち）

可莉奈の攻撃に対してほぼ完全な返し技がそろっているので、そんなに苦労しないで待てます。蛙をしっかり見て、バイオインパクトが全段ヒットしないような距離から攻めることになりますね。ゲージが溜まったときにはしゃがみ中攻撃からの連続技が怖くなりますが、超必殺技の発動を見てからクイックドライバーで反撃ができるほどなので、そう怖くはありません。常にクイックドライバーコマンドの入力の準備をしておきましょう。

vｓ奈々（待ち／攻め）

結構技の判定自体は強いので、避けたりＧＣ弱竜巻レシーブを使うなどして相手を壁に押し込みましょう。こちらがリードしたときにはＧＣ桜花連撃や超必殺技が来る可能性が高いので、よりしっかりと待つようにします。しかし奈々の気絶耐久値は全キャラ中一番低いので、ダッシュジャンプ等で間合いを詰めて近距離戦、デスゲームに持っていった方が楽です。

vｓ清子（待ち）

スライディングをクイックドライバーで狙い撃ち。…できればいいなあ。スライディング以外に特別ガードしにくい技があるわけではないので、スライディングはＧＣ弱竜巻レシーブ、その他はＧＣカウンター攻撃で返せます。避けは戻りを狙われるだけなのであんまり嬉しくありません。ＧＣ主体に戦いましょう。

vｓキャシィ（待ち）

両者とも大技を出すと下段攻撃に潰されるので、終始ちくちくとした下段合戦になりがちです。避けは極力控え、バックダッシュを多用していきましょう。いかにキャシィの投げ技をすからせるか、ということが重要になってきます。クイックドライバーやカウンター攻撃を出してトリプルを潰してあげましょう。ちなみに、いてこましスペシャルは稲妻サーブで回避できます。

vｓ忍（攻め／待ち）

竜子にとっての天敵です。壁を背負ってしまうと脱出が非常に困難になりますので、早めにダッシュやダッシュ投げで脱出しましょう。といっても連続技が一発はいれば一気に画面端に持って行かれるんですが…。攻撃ポイントは番長トルネードと踵をガードしたとき。ガードしたらガード後の対空空中投げや稲妻サーブ、カウンター攻撃でつぶしてあげましょう。バーニングゲージが溜まったら、メガトンバズーカがくるような間合いだったらダッシュでくぐる準備をして、走ってきたらメガトンダイナマイト。メガトンダイナマイトは減りが大きいので相手は相当気合いを入れているはずです。おもむろに避けましょう。

改訂版追加記事

竜子育成明るい三ヶ月計画

さて、ここまで読んで下されば一通りの竜子の動きは出来ることでしょう。しかし、ここでは思い切って3ヶ月かけて「竜子使い」を育てるという、かなり無謀な記事を頑張って書いてみたり書いてみなかったり。どうでしょうか。

まず一ヶ月目

ありあまる時間と熱意で対戦でもしてください。その際にはできるだけ暴れるといいでしょう。多分これだけでも悪い勝負にはならないはずです。

これで、イナズマサーブ、竜巻レシーブの判定の強さ、ダッシュ強、しゃがみ中・強の判定の強さを体で覚えることが出来ます。

また、立ち強やしゃがみ弱等、使いづらい攻撃もわかってきだします。ダッシュ相殺がないとか。この期間は、なにしてても遊ぶだけでかなり強くなれます。

そして連続技

一週間から二週間ほど連続技を封印しました。普通の連続技（チェーンコンボ）では勝てない、ということがおわかりになったでしょうか。また、リーチが短いということは、決定的に理解されたと思います。

そうなると普通じゃない連続技です。トリプルバスターのために、クイックやカウンターをぶんまわして、避け投げまくり。空中投げまくり。ダッシュ投げまくり。

トリプルしか狙わなくてもいいです。これだけで、なんとか少しは試合になるようになってくると思います。

大抵、サブキャラとして竜子を使われている方はここらぐらいですね。それでも十分強いのには、ちょっとした訳もあるのですけど。

そして締め

デスゲーム、これを決められるようになりましょう。完璧になんてコトは無理ですから、気絶値を頭の中である程度計算できるようになれば、それでOKです。

あとは、各種連続技ぐらいですが、勝手に覚えちゃうでしょう。きっと。

そして二ヶ月目

さあ、これで基本的なことは備わりました、ここからやっと「読み合い」に入れます。裏を返せば、ここまでの段階で読み合いは必要ないということです。

まず攻めから。基本的には、

投げ
地上カウンター
弱レシーブ
しゃがみ強
（クイックドライバー）

地上ではここらへんがメインになります。そして空中では

空中投げ
着地してすかし投げ
ジャンプ強→しゃがみ弱

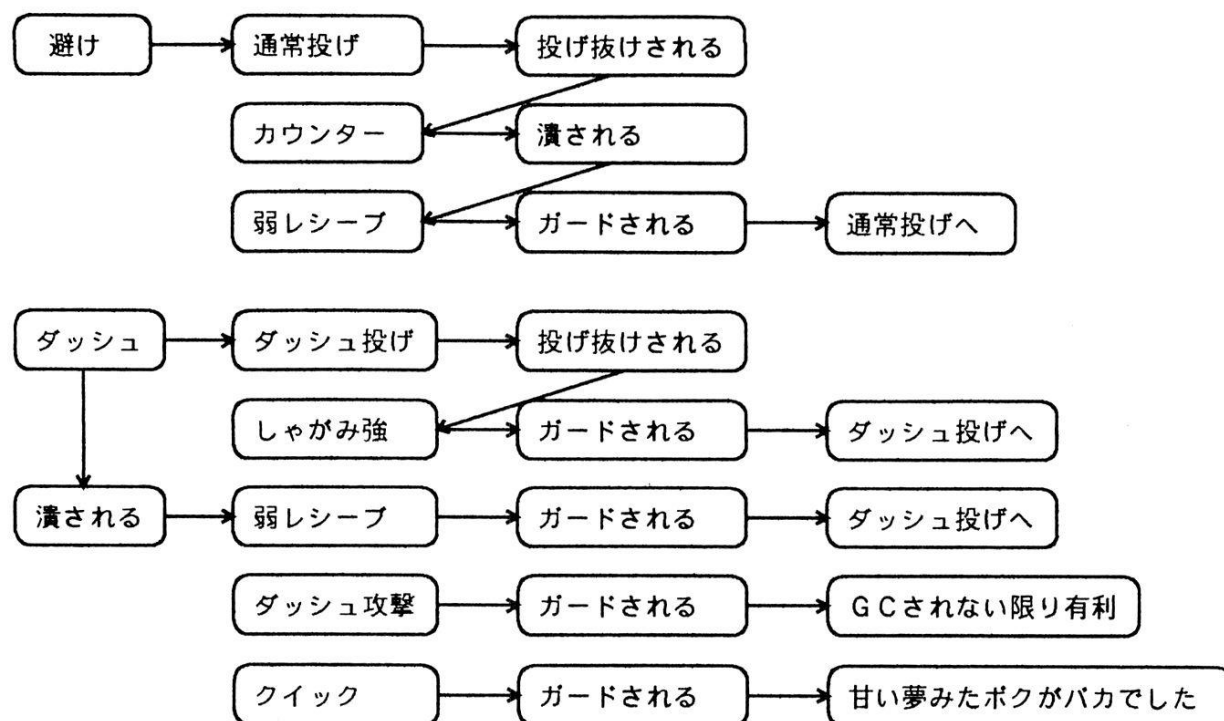
あたりがやはりメインでしょうか。

実際使ってみればどの程度の威力かわかるので、試してみて下さい。…といって終わらせてしまうのも寂しいので、下の図の要領で試してみますね。け、ジャンプ、ダッシュ、このどれかの状態でないと有効打を打つのは難しいので、それぞれの状態に分けて考えてみました。

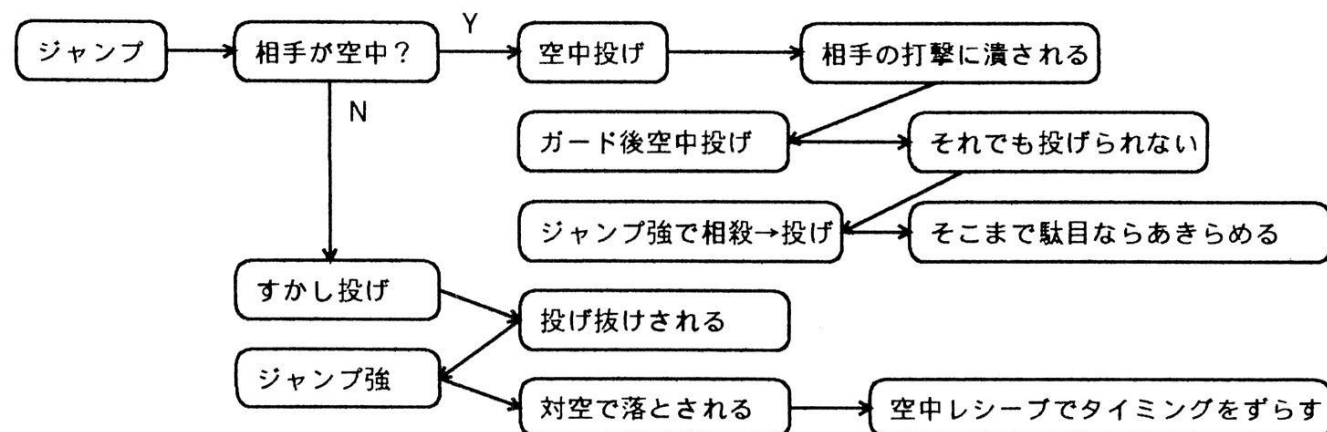
実際にはその後の連続技ダメージとの兼ね合いもあるので、出す頻度が均一というわけではないのですが、こんな感じでローテーションしてみましょう。

さてどんどん詰まってきましたね。次は応用編です。あとひといき！（書いてる自分が）

◆

地上編

※無敵技で返されたときは、「見る」という選択肢を入れます

空中編

二ヶ月目はつづく

守備・反撃

攻撃はもちろんですが、相手に攻められているときの動きもかなり重要です。特に上手い人との対戦だとそう簡単に攻めることは出来ないので、守りは攻めることよりも重要です。下手したら一回も攻められなかったということもありますし。特に忍とかめグみとか忍とかめグみ。

割と反撃技が少ないので神経つかっていきましょう。数少ないチャンスをものにできると…いいなあ。

上段ガード時

この場合だと、大抵の攻撃は返せます。あとはどういった技で返すかになるんですが…相手の出す技によって変わってくるのでそこらへんは個別対応となります。

下段ガード時

カンベンして下さい。もう許して下さい。

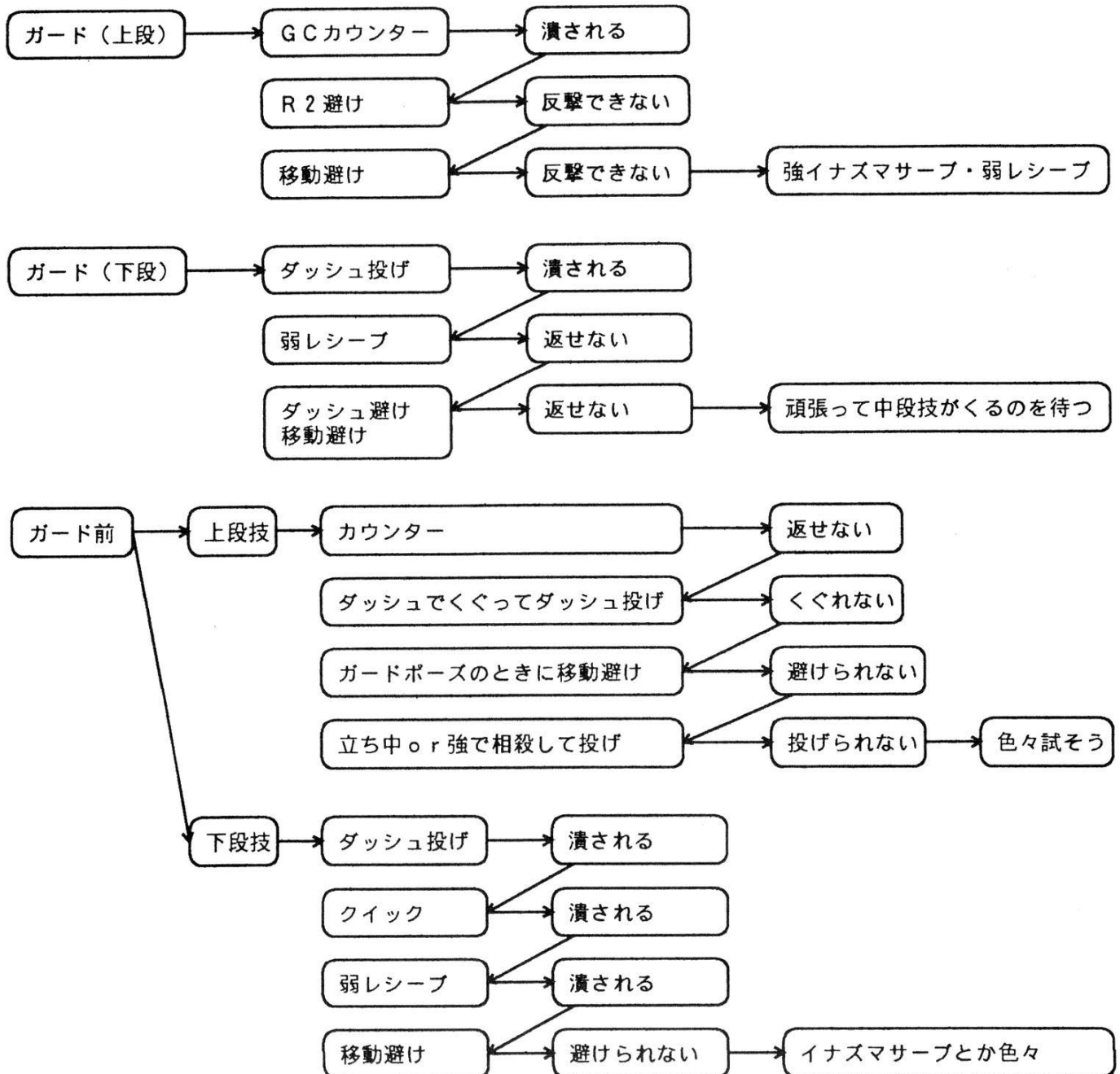
ガード前

これが結構重要。相手の技を読んだとき、もしくは相手の技が見えたときに微妙に後出しすることで技を返します。

こう書くと、交差法みたいでかっこいいなあ。ここらへんの感覚が守りながら攻めるというキャラ性になってくるんでしょう。きっと。

うーん、やっぱ下段攻撃はきついですわ。頑張りましょう。

◆

守備・反撃編

そして三ヶ月目

ついにやってきました。最終段階です。ここまでくると、大分相手側にも対応されていきます。具体的には、「飛ばない、中・上段技出さない、投げ抜けする、近距離戦を挑まない」といったところで、竜子かなりきつくなってきます。

そこで応用をきかしてみるんですが、これがなかなか相手を揺さぶるということがかなり難しいんですわ。動きが読まれやすい、的確な技を出されると反撃しにくい。となって、序盤で稼いだ勝率をどんどん吐き出すことになるでしょう。

そこで。動き自体を全く変えてしまうという行動をとってみます。1ヶ月目のやたら暴れていた頃、連続技をひたすら狙っていた頃、攻撃でn択をかけていた頃、ひたすら反撃狙いだった頃。これらをブレンドすることなく、「今は～のモードだな」と切り替えて使うことで、相手の思考を破壊できます。なにしろこっちの考えていることがいきなり切り替わるのですから、相手もそう簡単には対応できないはずです。これで勝利を狙ってみましょう。

具体的な戦いかた

序盤のうちに4モード全部試してしまうのが理想です。相手の動きをよく見て、どれが効果的なのかを見極めます。多少ダメージは喰らいますがそれも計算のうち。相手は手の内をさらけ出してくれます。

そして中盤。ここらで相手の動きを掴んだら、それにあった戦法で連続技を決めたり、すこしずつ削ったりして体力を減らします。ここからデスゲーム等で一気に倒せるなら、それでOKです。一気にやっちゃってください。

そして後半戦。ここまでくると竜子の体力も心許なくなってきて、相手の動きも堅実になってきます。難しいところです。

読み合いが難しくなってきたところで、またモードを変えます。できれば今まで使ったのとは対局にあるモードを使うと良いでしょう。

試合が終わった後…
勝利、これしかありません。

と、なるのが理想なのですが、そううまくはいかないもので。苦しくなったらモードを変えるなど、色々と柔軟に対処してみて下さい。

この柔軟に考え方を変えることができるところまでいけば、竜子はただの一発キャラというところを抜けて、深いキャラだというのがわかってくると思います。みなさんもおひとつどうぞ。

竜子のまとめ

さいごに。竜子はダッシュ相殺がないことや、密着戦を好む割には隙の大きい技が多いことを考えると、相手のラッシュにかなり体力を削られていくことかと思われます。しかし、竜子には一発逆転を秘めた連続技や連係があります。常に勝利を狙いましょう。

また逆に、先に攻撃を決めてリードした場合には守りの弱さがが出てしまい、あえなく逆転負けを喫してしまうこともあります。

そこで負けないために確実な技を出して行くなど、豪快な技だけでなくそういった細かい技を駆使していくことができれば戦い方により深みが出てくるはずです。大胆かつ繊細に、それが理想ですね。

・多くの使い道

自分が使った竜子は、様々な紆余曲折を経て暴れ竜子という使い道を探し出しました。が、これは多くの可能性のうちの一つだと思います。どう考えても一般的な戦法じゃありませんしね。戦法自体を有る程度捨てる、という戦法ができたのなら、他にもまだまだ見つかるはずです。これに貴方好みの味付けをするなり、別のアプローチをしてみるなりしてください。

・おまけ（暴れが生まれた訳）

自分は竜子の技や戦法について色々研究しました。しかし久しぶりに対戦した相手は「前の方が強かったんじゃないですか？」などととんでもないことを言い出すのです。以前はあまり何も考えずにプレイしていたのに、考えている今より強かった、と言うのはいったいどういうことでしょう…。

そう、考えないプレイは読まれないのです。そこで「多少のダメージを喰らっても、あすかのシステムならば後で挽回できる。それならば意図的に考えないプレイを混ぜることによって両方の強さを享受できないか？」ということで生まれたのが暴れ竜子であって、COM竜子最強理論（これは行き過ぎ）であるわけです。見た目はあまり美しくありませんが、これはこれで完成型だとも思うんですけどね。どうでしょうか。

リーチとパワーが気持ちいい快男児

そう、彼は長くて強い。相手のリーチ外からの攻撃を得意としています。コンボもバリエーション豊かで使ってて楽しいです。って、まだ使い初めて半年なんですけどね。自分にとっては正直言って発展途上キャラです。至らない部分も多いかと思いますが、笑って水に流してもらえると有り難いです。

連続技

やっぱりと言うか何と言うか、実用性のそこそこ高いものを集めました。

しゃがみ強→強双龍拳

やっぱりこれ。手軽にそこそこのダメージを与える事ができるのでいい感じです。スキルもほとんど必要としないしね。しゃがみ強の先端でも当たればまず双龍拳は繋がるので、虎美の主力兵器はやっぱりこれ。

で、ちょっとカッコつけるなら、

しゃがみ強→ダッシュ弱→（登りで）ダッシュジャンプ中→（下りで）ジャンプ強→立ち中→立ち強→強双龍拳

ダッシュジャンプ中を素早くだせれば結構簡単なコンボですが、ちょっと上手い人っぽく見せる事が出来ます。実は、１段目のしゃがみ強を前入れ強に置き換えても全く同じコンボが繋がるので、２択でかなり効果を発揮します。しかも結構減りますよ。

ダッシュジャンプ中が上手くだせない人には、

前入れ強（もしくはしゃがみ強）→ダッシュ弱→立ち強→立ち中→立ち強→強双龍拳

軽いキャラにはまず入らないですけどね。

気絶した相手には、

雷龍衝撃破→雷龍衝撃破

雷龍衝撃破→（登りで）ダッシュジャンプ中→（下りで）ジャンプ強→立ち中→立ち強→強双龍拳

辺りがお勧め。ゲージが溜まってなかったら１つ上のコンボでいいかと思います。

軽量級キャラには、投げからいいものはいります。

投げ→後ろ入れ弱→しゃがみ中→立ち中→立ち強→強双龍拳

中量級には

投げ→後ろ入れ弱→しゃがみ中→ダッシュしゃがみ中→後ろ入れ弱×ｎ（１～３）→立ち中→立ち強→強双龍拳

軽量級には結構安定して繋がりますが、中量級には結構難しいです。
実戦で入れる機会は少ないですが、

足甲砕きキャンセルＲ２避け→後ろ入れ弱→しゃがみ中→ダッシュしゃがみ中→後ろ入れ弱×ｎ（１～３）→強双龍拳

足甲砕きをキャンセルしてＲ２避けを出す理由は、そのまま足甲砕きを出した時のの引き際よりも、キャンセルＲ２避けを出した方が早く復帰できるので、安定してつなげる事が出来ますし、当たらなかった時のリスクもいくぶん軽くなります。

虎美の勝ちパターン

基本的に相手のリーチの外側からしゃがみ強→双龍拳を狙っていきます。牽制にはしゃがみ強→バックステップで、ガードキャンセルで何かされてもよっぽど大丈夫なはずで

す。双龍拳を入れたら相手の起き上がりに２択、決めたら２択のくり返し。基本的にはそんな感じです。体力的に不利でも、しゃがみ強→強双龍拳→２択で大抵気絶するので、体力的な面に変化があっても、マイペースで行きましょう。

まずはダッシュでほどほどに近付いて・・・

とりあえずしゃがみ強。そこから、

バックステップ
しょーきんモード（関東ステップ）みたいなもんです。相手にガードキャンセルで必殺技とかを誘うのが目的です。相手が必殺技を空振りしたその隙にすかさずダッシュで近付いてしゃがみ強→双龍拳。

Ｒ２避け
程よい間合いを保ちたい時はこれ。相手は下段ガードからのガードキャンセルになるので、ダッシュダッシュで近寄られる事もあまりないと思います。避けが終わったら、相手の行動にもよりますが、おとなしくしているようだったらしゃがみ強や前入れ強がいいかも。

決め撃ち強双龍拳
当たると思った時はこれ。手っ取り早い。ガードされたら反撃確定です。反応のいい人ならヒットチェックでだせるかも知れません。僕には出来ないけど。

しゃがみ中から・・・

バックステップやＲ２避けはもちろんですが、下段のからチェーンでしゃがみ強や前入れ強からのコンボや連係を狙うのもいいと思います。しゃがみ中はしゃがみ強よりもリーチや威力では落ちますが、そこそこのリーチで隙の少ないいい技だと思います。避けでかわされてもあまり痛い目にあわないです。

避けとか

何か先に出されるかも知れませんからね。避けもお忘れ泣く。

２択系

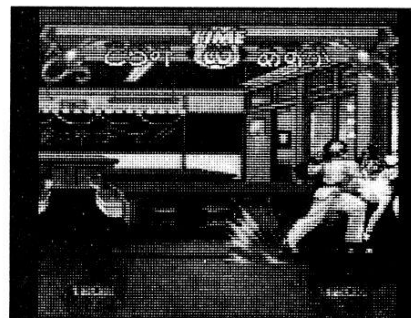
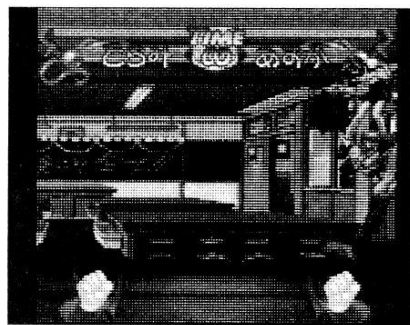
飛鳥ほど狙える機会は少ないかも知れませんが、飛鳥よりも１発が大きいので、狙える時は狙いましょう。

起き上がりには

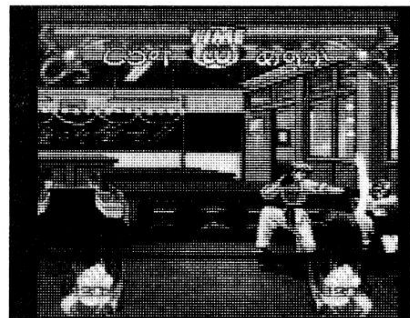
遠目から・・・

しゃがみ強→強双龍拳を当てた時など、必然的にちょっと離れた位置から２択をかける事になります。で、もちろんしゃがみ強と前入れ強の２択になります。しゃがみ強は当たったらキャンセル強双龍拳で行きます。ガードされるかも知れないので、バックステップなどをつかって仕切り直すのも手です。
前入れ強ですが、基本的にキャンセルダッシュ弱からのコンボを狙う訳ですが、重ねたタイミングによっては、キャンセルのかからない３段目でヒットしてしまう時があります。そのあとの間合いは、実は前入れ強と、ダッシュしゃがみ強→強双龍拳がぎりぎりで届くので、もう１回２択をかける事が出来ます。その時にまたもや前入れ強がヒットしたらまたまた同じ事が出来ます。もちろん相手のリーチの外から。こちらをメインに使ってもいいかと思います。リスク軽いし。
あと、選択肢に時折ダッシュ投げも考えておきましょう。ガードが堅い時もありますから。相手が軽量級だったらそこからのコンボがわりと簡単に繋がります。

近目から・・・

中段は前入れ強からのコンボで変わらないんですが、下段はしゃがみ中からのコンボで行きましょう。なぜなら、しゃがみ中はリバーサルジャンプを捕れるので、少しでも相手の行動の選択肢を減らす事ができるからです。しゃがみ中→前入れ強→強双龍拳か、しゃがみ中で様子を見て、しゃがみ中（実は届く）→前入れ強もしくはしゃがみ強の連係がいいかも。
あと、ダッシュを重ねるのもいい

こことと、

ここでしか受け身はとれません。
受け身取っても先に動くのは虎美

かと思います。狙いはもちろん投げですが、バックステップされた時に相手のバックステップの着地に合わせてしゃがみ強→強双龍拳を当てたいと言う願いもあります。

画面端から・・・

ガードされても全く離れません

下段は、しゃがみ中→立ち強→強双龍拳がいい感じです。密かに全段

入ります。中段からは、前入れ強→ダッシュ弱→強跳び膝かかと→後ろ入れ弱×1～2→立ち中→立ち強→強双龍拳がいいかと思います。ダッシュ弱の2発目と跳び膝かかとの2発目で受け身が出来ますが、跳び膝かかと以降は相手との位置が入れ代わるので、受け身は捕れないですし、受け身を取られても先に動くのは虎美です。また2択でもかけましょう。

あと、ちょっとした知識程度のことですが、相手を画面端に追い込んでしゃがみ中を当てた場合、ヒット、ガードに関わらず相手との間合いは一切離れないので、いい利用法があるかも知れません。

対空迎撃

双龍拳がいいように思われますが、意外と相手の着地が間に合ったりする事が結構あるのであてにするのは止めておきましょう。思い付くものとしては、

ガードキャンセル空中投げ

ここからコンボに繋がらないんですが、手っ取り早く2択に持ち込む事が出来るので、使いではあります。このあとの行動は『近目から・・・』を参照してください。

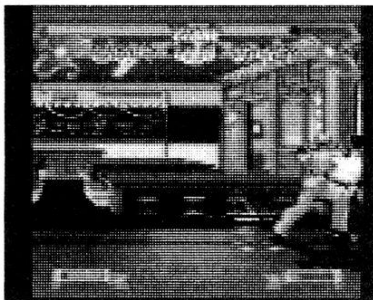
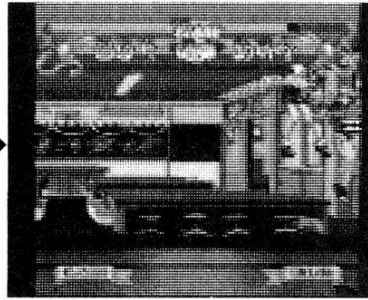
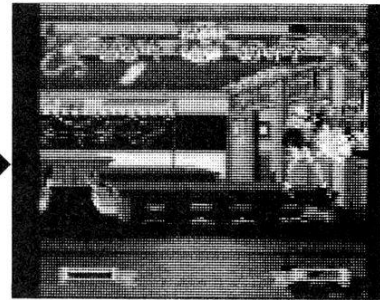
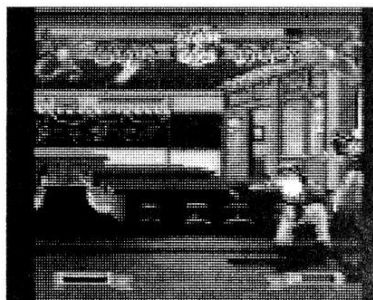
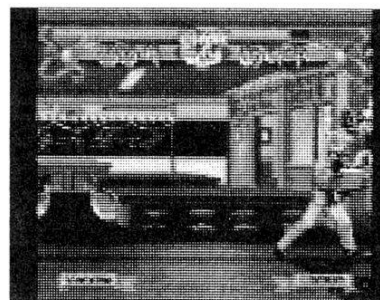
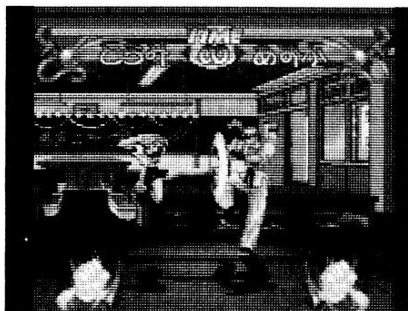
立ち弱キャンセル双龍拳

双龍拳を直接当てるのが難しいので、出るのが早い立ち弱などを当てて空中ガード出来ない双龍拳を当てると言ったもの。空中ガードさせてから空中ガード出来ない双龍拳を当てる大作戦。ガードキャンセルダッシュからでも同じ事ができるので、結構重宝するかも。

対空2択

相手のジャンプ攻撃に、ガードキャンセルダッシュして、相手の着地にしゃがみ強、足甲砕き、投げの3択を狙うちょっとしたテクニックです。着地後の相手の動きを押さえる効果があると思います。結構使えるよ。

これについては、次のページの写真を参考にしてください。

虎美で発見！　壁連携

後ろ入れ弱もしくは前入れ強からの2択からダッシュ弱で浮かせる。受け身取られるのはここだけ。

ダッシュ弱からすぐにダッシュジャンプ中を当てると裏当てになります。

下りでジャンプ強

着地にしゃがみ中。これで2回目の裏当て。垂直に上がるので受け身はとれません。

しゃがみ中からのチェーンで立ち強→強双龍拳でフィニッシュ。そしてふりだしへ・・・

ガードキャンセルで・・・

足甲砕きと

ダッシュして～

しゃがみ強で２択

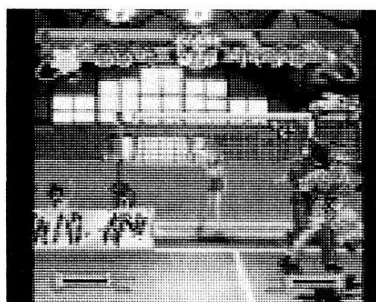
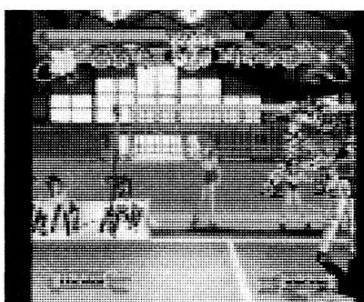
ダッシュ強

シンプルながらも強いですね。

その時の状況判断で使い分けていただければいいかと思います。

地上戦でのガードキャンセル

必殺技や、ダッシュ攻撃には基本的にダッシュしゃがみ中→立ち強→強双龍拳を狙いましょう。ちょっと離れていたらしゃがみ強→強双龍拳
辺りでいいかと思います。手っ取り早いのはダッシュ強かな？双龍拳でもいいかも。そのときは、Ｒ１で

虎美もそこそこやってるといろんな事が見つかるもんですねぇ。文章で表現したら僕の文才ではチンプンかつカンプンな気がしたので、写真をふんだんに使ってみました。　ダッシュ弱の２段目で受け身を取ることが出来ますが、先に動くのは虎美なので、受け身を取られたらすぐに後ろ入れ弱と前入れ強で２択をかけましょう。受け身を取られずにつなげた場合、だいたい１０段前後のコンボになります。この連携、２回決めたら大体気絶してくれます。２回目は、しゃがみ中の裏当てを使わずに、後ろ入れ弱×３→立ち中→立ち強→強双龍拳に変えると、ヒット数が伸びる上に、気絶にも１歩近づきます。　重いキャラには違う方法でになるので、下の写真を参照してください。軽いキャラには、左の方法でいいんですが、ダッシュジャンプ中と下りのジャンプ強のタイミングを遅めに取ってください。

重いキャラには、ダッシュ弱で浮かせたあとに、ダッシュして、

立ち弱！！！

狙い撃ちでしゃがみ中！！以下略！！

出した方が早く出せていいです。通常技にはR１強双龍拳がいいと思います。必殺技、通常技問わず、投げ間合い内でガードしたら、ダッシュ投げもいいかと思います。

あといろいろ

起き上がりですが、なるべくならバックステップで行きましょう。また遠くから攻め直せばいいと思います。

飛び込みですが、キャンセルで空中カウンターが出るので、割と落とされにくいと思います。割とね。ダッシュジャンプ強で飛び込んで、相手に当たりそうになったらキャンセルでカウンター。無敵時間のうちに着地できる（蹴りは出ない）ので、投げとか狙ってみたりしてもいいかも。

キャラクター別対策

対　本田　飛鳥

弱フェノメノンや投げ、壁際の連係がいい感じのキャラ。遠い間合いを常にキープすることが大事ですが、飛び込みとか結構強いので、しっかり迎撃しないといつの間にか近付かれてたりします。ダッシュで近付いて、フェノメノンを出されたらとりあえず避けでいいかと思います。急にはガード出来ませんしね。出し際を潰せればいいですが、失敗したら相打ちで、しかも威力負けしちゃうし。喰らったら相手のペースに持ち込まれやすいので、フェノメノンは特に注意した方がいいです。

対　豊田　可莉菜

しゃがみ中のリーチが結構長いので油断すると足元をすくわれる。虎美は立ちながら下段、中段どちらも出せるので、つい立ちがちになるので、ちょっと注意。バーニングモードだったら余裕でメガヒートに繋がります。しゃがみ中→前入れ強→メガヒートも遠くから繋がるので注意。立ち弱ですが、ダッシュで近付いて、膝の辺りでダッシュ相殺→立ち弱→しゃがみ強→強双龍拳が繋がります。

対　大久保　久美

しゃがみ弱連打で攻めてくるかなり嫌な相手。久美のしゃがみ弱は、前入れ強を潰されてしまうし、喰らい判定がかなり引っ込んでるので、嫌。しゃがみ中もちょっと離れた間合いからじゃないとだせないし、出ても相殺される可能性が高い。上手く行けば直接当てる事が出来ます。一番近い間合いで出せるのは立ち中で、相殺するのがやっとでしょう。覇王拳もかわされるでしょう。飛び込んでも、ガードキャンセルリボンカッターや、何も出さないとしゃがみ中で迎撃してくるので、近寄りにくい。飛び込みカウンターを使うなら、かなり低い位置で使う必要がある。地上でペースをつかめないので、空中から活路を見い出すしか方法がない。２択に持ち込む切っ掛けが非常に少ないのでとにかく苦戦をしいられる。飛び足刀が意外にいけるかも知れない。これならリボンカッターも喰らいにくいし、１Ｐ側のしゃがみ中が来ても相殺判定が消えないのでそのまま突進できる。これで中段判定だったら良かったのに・・・投げ間合いくらいに踏み込めたらペースをつかめると思います。露骨な待ちは本当に崩しにくくて嫌。

対　小和田　奈々

奈々は、ダッシュ弱の迎撃が肝ですが、いい迎撃方法としてはガードキャンセルダッシュしゃがみ強です。これなら、相殺する事なく迎撃出来ます。普通に必殺技やダッシュ攻撃を使うと、相殺しちゃうので、奈々にバックステップや他の行動へ移行するチャンスを与える事になります。あと、奈々がバーニングモードになってる時はなるべく近寄らないようにしましょう。舞刀蒼炎陣入れたがってます。あとはしっかりガードを固めていればそんなに痛い目にはあわない事だろうと思います。あとは普通に攻めれば大丈夫。

対　鈴木　めぐみ

なんちゅーか、ちょこまかうっとーしーキャラ。ダッシュ強を喰らった後の３択は、打撃、ふみ投げだと思ったらバックステップ。それを読まれたらダッシュ強をまたもや喰らう結果になるので、ダッシュが来るかと思ったらダッシュ投げ、強双龍拳がお勧め。起き上がりは、打撃にはダッシュ投げ（兼ダッシュ強）バックステップがお勧め。このキャラも、遠くから攻めやすいので（近寄られやすくもありますが）遠くからダッシュされたら後ろ入れ弱で対処するといいかも。あと、こちらから２択をかける時は、遠目の間合いの方がいいです。あんまり近いと起き上がりふみ投げとか喰らって嫌な思いをします。

対　山崎　竜子

稲妻サーブは早めに飛び膝かかと出せばボールを消す事が出来て、しかも間合いが近ければ降りている竜子にかかとが入ります。竜巻レシーブはガードキャンセル飛び膝かかとや双龍拳で割と簡単に処理出来ます。恐いのは、結構リーチが長いしゃがみ中や、ぎりぎり当たらないダッシュ弱からの投げ、虎美のしゃがみ強に合わせて出されたクイックドライバー辺りです。それと投げに注意して遠くから攻めましょう。投げはもちろん抜けましょう。

対　キャシィ・ワイルド

どーにもこーにも相手の投げ間合いに入ったら死ぬしかないので、ストIIの様な足払い合戦でなんとかかんとか・・・近寄られないように頑張りましょう。他にいい方法あるのん？

対　御手洗　清子

前入れ強からダッシュ弱が入らないので腹立たしい事この上無し。ボールも結構強い。ボールとスライディングで嫌な思いをする事に・・・スライディングは後ろ入れ弱でいくらでもとまりますが、反撃しようにも逃げられるので、どうも地上戦では分が悪い感じ。ジャンプで近付く時は飛び込みカウンターの無敵時間を利用して着地しましょう。スライディングを出されても何とか着地できるはずです。接近したら投げとか２択とか、離れないように工夫しましょう。離れられたら清子のペースです。

対　新堂　環

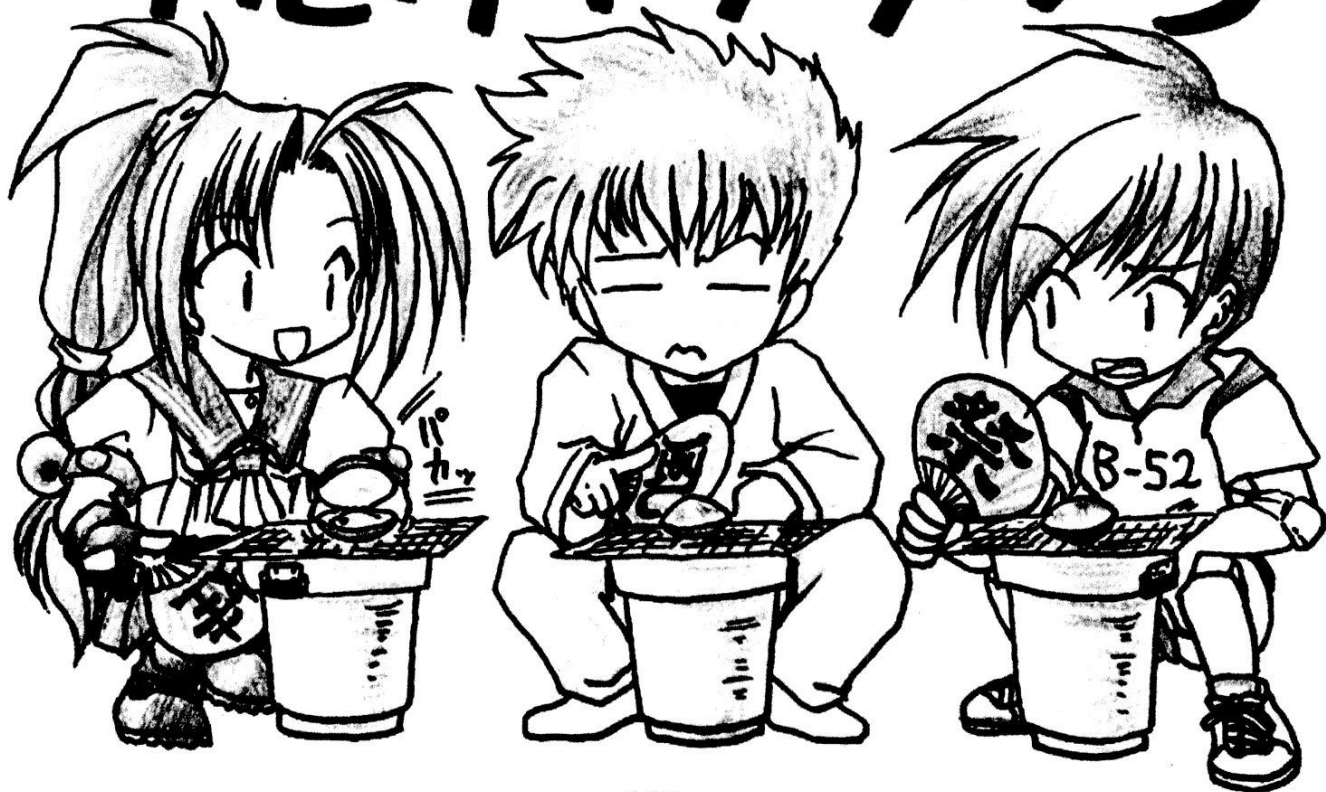
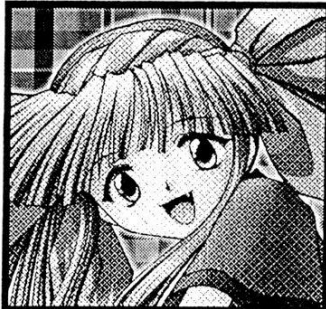
前入れ強からダッシュ弱が入らないので腹立たしい事この上無し。投げが強いので、遠くから攻める事になるんですが、こいつもいっちょまえのリーチをしているので、結構嫌。しゃがみ中がとりわけ強くてなるべく下段ガードをしっかりする必要があります。Ｖ系はガードキャンセルでしっかりＲ２避けからしゃがみ強→強双龍拳で反撃しましょう。

対　北条　虎美

同キャラなので、あまり近寄れないと思います。遠くから２択やるにしても、同じリーチなので、いまいち安心出来ない。やっぱり足払い合戦になってしまうのか？

対　川崎　忍

前入れ強からダッシュ弱が入らないので腹立たしい事この上無し。トルネードは、しゃがんでいても当たるので、しゃがみ攻撃を多用すると、お構い無しで出される事この上無し。ガードキャンセル双龍拳（とりあえず返すなら強、かっこつけコンボで行くなら弱）で返せます。あと、忍の２択も遠くからやってくるので、油断なりません。しかも、繋がりは忍の方が上。くそっ

でも、投げの性能はこちらの方が上なので、もりもり投げを狙いましょう。投げられても痛くないし。近い間合いで２択をかけるとき、避けも時折まぜましょう。ダイナマイトがくるかも知れませんから。あと、バーニングモードの爆発力が凄いので、その時はなるべく関わらない方がいいです。

鈴木めぐみ対戦攻略 DEATHぅ

撩乱女学院最幼にして最速。
ガード不能の連係と投げ抜け不可のコマンド投げで有無を言わせず叩き伏せろ！
などとイキのいい事書いてますが、苦労の多いキャラです。
『あ～、めぐみ弱いから勝てないよ。キャラ負けキャラ負け。』
と諦める前に、ちょっと見てって下さいね。

攻略担当：おかべ

まずはめぐみのキャラ特性の紹介あたりから行ってみましょう。

1. 攻撃力が低い

これはかなり顕著に対戦に影響します。実際に対戦してるとりゅうこやきゃしいがうらやましくなりますよね。

2. 機動性に優れる

攻撃力が低い代わりにあすか120%中最高の起動力を与えられています。他のキャラにはマネできないような素早い動きで攻めのチャンスを数多く生み出すことが出来ます。これで攻撃力の低さを補っていくんですね。

3. 実は投げキャラ？

めぐみにはちょっと特殊な必殺技、ふみふみのっかりがあります。ふみふみのっかりの投げ部分（以下ふみ投げ）は投げ抜け不可能なのでこれを意識させる事によって密着戦での避けを使いくくさせることが出来ます。またふみ投げと地上、空中投げからの追い討ちはめぐみの連続技の中でもトップクラスの破壊力を持ちます。
実は投げキャラの側面も持つキャラなんですね。

4. 気絶耐久値が低い

めぐみの気絶耐久値は21で、これはあすかやかりな等の標準的なキャラの22より1低い値です。最大のとらみやきゃしいの27と比べると、、、。標準キャラとたった1しか違わない訳ですが、この1の差が大きく響くこともあります。めぐみは気絶しやすい、と覚えておきましょう

5. 体重が軽い

めぐみは軽量キャラに属し、浮く攻撃を食らうと他のキャラより大きく浮かされます。浮きが高くなる事によって追い討ちが入れにくくなる場合とその逆の場合があります。VSとらみやりゅうこではかなり悲劇的な結果に、、、、。
ちなみに体重が軽いため、叩き付けられた時のダメージは20と少し少なめになっています（重量キャラは25、中量キャラは22)。

こういうキャラ特性があるめぐみ。上位キャラと闘うためにはかなりの修行を要しますが、修行の量に応じた素晴らしい動きが出来る味のあるキャラです。見た目で判断すると痛い目にあいますよ？

■基本戦術■

●遠距離における闘い方●

・遠距離での攻め

めぐみは至近距離でのラッシュを得意とするキャラなのであまり遠距離での戦いを得意としません。飛び道具としてボンボンアタックを持っていますが、とてつもなく硬直が長いため撃たない方が良いくらいです。牽制には空中で出すフライングボンボンアタックの方を使いましょう。後ろに下がりながら発射しますし、低空で出せばスキも小さめです。強で出して相手のジャンプを牽制したり、弱で出して相手が飛び越えて来た所にボタンを押して引き戻したりしてみましょう。
ふみふみのっかりでぽか～んと浮かんで接近するのも時々は良いでしょう。ふみふみのっかりは軌道修正ができるので相手が対空迎撃しようとしている場合は軌道修正で空振りさせてみたり、おろおろしているようだったら引っこ抜いて投げます。基本的にはダッシュで相手に近付いて行き、さっさと中、近距離戦に持ち込んでいく事を考えた方が良いでしょうね。

・遠距離での守り

相手の飛び道具はダッシュでくぐれたり相殺出来たりする物があります。一気に接近するチャンスなので狙っていきましょう。相殺できたり、くぐれたりする飛び道具は下の表にまとめておきます。
相手がジャンプで接近して来た場合は下から潜り込むようにしてのダッシュジャンプ投げや相手の空中攻撃をガードキャンセルして空中投げ（⬆⬆＋横＋○）を狙っていきましょう。ボンボンあっぱーは判定が強いのですが、空中ガード不可ポイントが無いためあまり対空迎撃には適していません。

めぐみのダッシュで無効にできる飛び道具

相殺できるもの	下をくぐれるもの
ケロケロアタック スティックS（弱） イナズマサーブ	ケロケロヒートP スティックS（強） 風月扇 大リーグソフト（強） 百裂サーブ（強） 番長バズーカ メガトンバズーカ

●中間距離でのめぐみ●

中間距離はめぐみの起動力を生かせる距離です。この距離からは素早いダッシュやジャンプ攻撃（⬇＋弱、以下どろっぷきっく）、ダッシュ攻撃などを駆使して接近戦へと持ち込みます。リーチの長い攻撃に乏しいめぐみはこの距離でぼ〜っとしてるとイニシアチブを取られてしまいます。こちらから積極的に行きましょう。めぐみの起動力を生かした中間距離での闘い方を紹介しますね。

←このくらいが中間距離。素早い動きで相手を出し抜こう

1．ダッシュ強攻撃

大きく前進しながら出るので、めぐみの技中最長のリーチを誇ります。いきなりスッと近寄っていけるので相手が何かしようとした所にヒットするケースが結構あります。ヒット後は相手が倒れない上にめぐみが僅かに有利な状況になっているので、後で説明するダッシュ強からのラッシュに持って行けます。
ガードされても不意をついていれば反応が遅れがちになるので、あきらめずに避け＋投げ抜けかバックダッシュを入力しましょう。
また、出す時はR1＋○で出すとワンタッチでダッシュ強攻撃が出せます。便利ですよ。

2．ダッシュ投げ

めぐみの高速ダッシュから投げを狙っていきます。この距離からなら投げ抜けされる率もグッと低くなるので積極的に狙っていきましょう。ダッシュした後の前方向投げはダッシュの慣性が残って追い討ちしにくくなるので注意して下さい。ダッシュから逆方向に投げた場合は逆にこっちに引き寄せられる力が働くので追い討ちしやすくなります。また、基本的な事になりますがめぐみの投げは全て前方向だと後ろに、後ろ方向だと前に相手を投げます。壁との距離を見て自由に選択できるようになると戦力がまた違ってきますよ。ぜひ覚えましょう。

3．ダッシュ→避け

避けの後はもちろん投げ抜けを入力しておきます。
比較的安全に懐に潜り込むことが可能な選択肢ですが、一度動きを止めてまうので相手に考える時間を与えてしまいます。避けの後は投げやふみ投げ、ボンボンあっぱーorゲージがあるならけりけりダンスを狙って行きます。ボンボンアッパーやけりけりダンスは相手が避けに打撃を重ねて来ると読んだ時や、相手の投げが遅れてくれるのを期待した選択肢です。
避けた後はとりあえず投げ抜けのためにボタンを２回くらい押してから取りたい行動を取っていくとより安全ですよ。

4．ダッシュ→しゃがみ弱

しゃがみ弱攻撃のリーチの短さをダッシュで補う形になります。ダッシュ後だとちょっと慣性が残るので滑るようにしゃがみ弱が出ます。相手が何かしようとした所や気を抜いた時に下段をサッと攻めに行くわけです。ちょっと気持ち早めにしゃがみ弱を出した方が良いようです。とりあえず２発くらい出しておいてガードされていたらバックダッシュor避け、ヒットしたらもちろん連続技です。

5．ダッシュ→どろっぷきっく

ダッシュジャンプからすぐにどろっぷきっくを出していきます。これは中間距離でリーチの長い下段攻撃や、ダッシュからのしゃがみ弱を狙ってくる相手に有効な選択肢です。相手の下段攻撃をジャンプでかわして上空から急襲できます。
こちらのダッシュ下段攻撃を警戒している相手はしゃがみガードしがちになるでしょうし。このあたりは読み合いです。

6．通常技キャンセルBD

通常技（立ち中やダッシュからしゃがみ強）を出してバックダッシュします。相手の行動を牽制しながら仕切り直しです。近距離戦が得意なめぐみですが、近距離では分が悪い相手（きゃしい、りゅうこ、とらみなど）と闘う場合、密着で攻めてばかりだと痛い目に会うのでたまにはこういう具合にチクチクと嫌らしく攻めて行く事も大切です。特にきゃしい戦ではかなり重要なので覚えてて下さい。

■めぐみちょっといい話そにょ１　『投げ抜けふみふみ』■

このコーナーではめぐみで知っておくと役に立つ小テクニックを紹介します。
記念すべき第１回目は『投げ抜けふみふみ』です。
ふみふみのっかりは投げ抜け不可能な投げではあるのですが、コマンドの性質上（横が入っていない）、相手より少しでも先に投げられると投げ抜けが出来ません。
そこで、ふみふみのコマンドを、⬆＋R1、の後にすぐ横＋ボタン連打とします。こうすればふみふみのコマンドが一瞬で打てる上に投げ抜けコマンドも兼ねるので相手に先に投げられても投げ抜けが間に合います。
このテクニックは避けからや、ダッシュ強からのふみ投げといった、ある程度の先行入力ができる場面で特に有効です。

●接近戦でのめぐみ●

ついに来ました近距離！
めぐみの変幻自在の攻めが火を吹く素敵な間合いです。相手に何もさせないくらいの勢いでガシガシ攻め立てましょう。
この距離での選択肢は多岐に渡ります。相手に読まれないように様々なパターンを身に付けておきましょう！
めぐみの勝利のカギを握るのはこの距離ですよ！
というわけで、接近戦でめぐみが狙っていく選択肢を紹介します。

細かいことまで書いているのでちょっとくどくなりがちなんですけど、ガマンしてじわじわ読んでいって下さいね。

1.しゃがみ弱

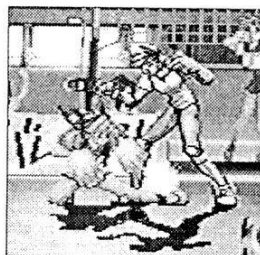
めぐみの技中で最も発生が早い（発生は２フレーム後）なので出の早い技が大事な近距離戦ではまずこれです。２回くらい入力してヒットしていたら連続技へ、ガードされていたらバックダッシュか避けで逃げるのがセオリーですが、ちょっと遅らせてしゃがみ強を出すというのも有効です。しゃがみ強は２段技でしゃがみ攻撃がずっと続くためガードキャンセルがかけにくいですし、動こうとして当たってくれることも結構あります。

相殺が起こった時はしっかり対応出来るようになっておくと良いですね。やり込むとそのあたりが差になって出て来ますから。

2.立ち弱攻撃

これはかりな、くみ、とらみ、きゃしいには常にしゃがみガード不可技（以下中段技）になります。発生は３フレーム後。こんなに早いのに中段技だなんて酷い話です。上記の４キャラには積極的に狙っていきましょう。立ち弱、しゃがみ弱などと言った連係も有効ですよ（そりゃそうですよね）。
また立ち弱は状況限定で清子以外の全キャラに中段技となります。それは後のページで詳しくやりますね。後で見て下さい。
立ち弱中段なんか見切れるハズ無いので相手は暴れることが多くなります。暴れ出したら避けを上手く使いましょう。

3.投げ、ふみ投げ

めぐみ最大のダメージ源である投げです。近距離では相手も投げを狙ってくることが多く、投げ抜けされやすいので、可能な限り投げ抜け不可のふみ投げを決めたいところです。
しゃがみ弱を１～２発当てておいてダッシュ投げを狙うのも有効です。嫌われやすい戦法ではありますが、使わない手はないですよ。

←しゃがみ弱ヒット。この後連続技か……ダッシュ投げか……

4.どろっぷきっく

これは立ち弱と同じ意味をもつ選択肢です。立ち弱より出るのが遅い代わりにどのキャラに対しても中段になります。しかも２ヒットなのでガードキャンセルをかけにくく、ガードされても２段目がヒットすることが結構あります。

5.ダッシュ強

これは相手がめぐみのラッシュを嫌って逃げるために最も安定な選択肢である『バックダッシュ』を選んだ時に有効な選択肢です。
相手のバックダッシュの硬直にダッシュ強攻撃がヒットするので後述のダッシュ強からのラッシュにもっていけます。
この選択肢がピタっとハマった時はもうたまらんですよ。
相手への精神的ダメージも大きいハズです。

6.避け、ガード、BD

相手がめぐみのラッシュを嫌って無敵技を出してきた時にそれをガード、または避けかバックダッシュでかわします。
めぐみの中段攻撃はどれも発生が早く、見切れる代物では無いために取りあえず無敵技等で返そうとしてくる事が多くなります。前半戦はガリガリと押しておいて後半の大事な所ではひょいっと避けたりすると効果的です。攻め一辺倒になってしまわないように気を付けて下さいね。ここぞという時の守りが実は重要なんですよ。

←このような感じで相手のバックダッシュを一点で読み切った時はもう、めぐみの世界です。

7.無敵技による投げの回避

密着戦での投げ回避は投げ抜けという選択肢があるのですが、ここではもう少し積極的な投げ回避の方法を紹介します。

ボンボンあっぱーや超必殺技のけりけりダンスは無敵時間があります。
相手が投げに来る所に無敵技を合わせるとこちらの投げられ判定が無いので、相手は➡＋強攻撃か強攻撃を出してしまいます。
その技の出かかりを無敵技が潰します。投げ頻度が多い人と対戦する時にどうぞ。

このように、接近戦ではめぐみは有効な選択肢が数多く存在します。ワンパターンになってしまわないようにこれらの選択肢を組み合わせて数多くの攻めパターンを構築しておきましょう。

■めぐみの起き攻め■

　相手をダウンさせた後はもちろんどんどん攻めて行きたいところです。基本的に起き上がりを攻める時の状況は接近戦と間合いは同じなので、選択肢は接近戦の物に似ていますが、起き上がりモーションの終わり際にはわずかではありますが投げられ無敵が付いており、起き上がりに投げを合わせるのはあまり有効な選択肢となりません。接近戦の選択肢から投げを除いたものがそのまま起き上がりを攻める時の選択肢になります。覚えておいて下さい。

・起き攻めのポイント

　相手が受け身を取らなかった後の起き上がりには最後の部分に必殺技等のキャンセル受付時間があり、相手の起き上がり攻撃が出やすくなっています。それとは逆に受け身を取った後は起き上がり攻撃が出にくくなっているので、起き攻めは相手が受け身（壁、床どちらでも）を取るか取らないかで攻め（技を重ねていく）か守り（避けやガード、バックダッシュ）の割合を変える必要があります。受け身を取ったら攻めのみを考え、受け身を取らなかった場合は守りの事も考えていく、というのが起き攻めのセオリーです。

・連打は控えめに

　起き上がりに技を重ねる時に、連打の効く弱攻撃を重ねていく事が多くなりますが、連打キャンセルは攻撃判定が出た瞬間から可能になります。あまり連打しすぎるとちょっとだけ攻撃が出た時にまた技の始まりからになるので攻撃判定が出ている時間が実は短くなるのです。連打は控えめに。

■ダッシュ強攻撃からのラッシュ■

・ダッシュ強を使おう

　ダッシュ強攻撃はめぐみの技の中でも最大のリーチを誇り、また単発でのダメージも高めです。そして、何が素晴らしいかと言うと、ヒット後はめぐみ側が僅かながら有利になると言う事なのです。
起き攻めと同じく、基本的に接近戦での選択肢と同じ物を選んでいく事になるのですが、ダッシュ強からのラッシュならでは、という特長を紹介します。
上手く行けば流れるように相手を血祭りにできますよ。

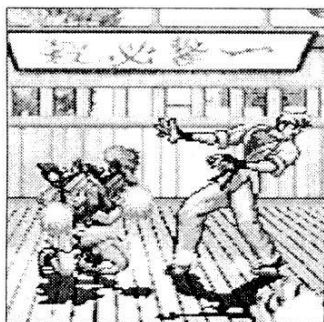
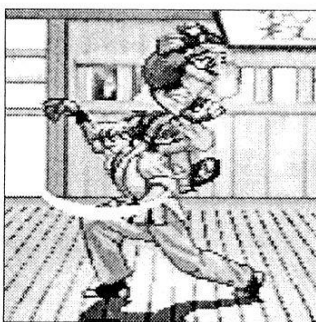
・ふみ投げが使える！

　ダッシュ強➡ふみ投げがピッタリのタイミングで重なります。相手がガードをしていたばあい、流れるように吸ってくれるので、積極的にふみ投げを狙って行けます。ふみ投げを出す時は方向キーをグッと前に入れっぱなしにしておくと軌道修正により相手が反撃しようとした技をかわすことも可能です。相手の無敵技をかわした場合は投げれずに後ろに回ることになるので、背後に着地した後は背後からダッシュ強でさらにラッシュを継続できます。ここで使うふみふみのっかりは、上昇する速度の速い強がオススメです。

・立ち弱が中段になる

　ダッシュ強がヒットした時に相手が立っていた場合は清子を除く全キャラに立ち弱攻撃が中段技となります。これのメカニズムについては後で説明しますね。
ダッシュ強はヒットしている時間が長いのでその間に相手の状態を確認しましょう。

・ラッシュがかわされだしたら

　ここでは代表的なダッシュ強ラッシュの脱出法に対するめぐみ側の対応策を紹介します。
　まず、バックダッシュで逃げられる場合。これは読んでダッシュ強を叩き込んでラッシュ継続です。
　次にふみ投げにいった所を空中投げされたりジャンプカウンターを食らい出した場合。これはダッシュ強の後に前ダッシュをしてジャンプ攻撃を空振りした相手の背後から空中投げを決めます。
　前ダッシュでの回避はしゃがみ弱でまず止められます。
　ダッシュ投げとダッシュ攻撃の自動2択は前ダッシュでかわして背後からダッシュ強か空中ガードで対処します。
　対処されだすとさすがに一方的な展開にはなりませんねえ。ちぇ。

←ダッシュ強ヒット後。この時めぐみはすでに行動が開始できる。

←こんな感じで裏に回れることもあります。この後は背後から襲いかかりましょう。

ダッシュ強➡ふみふみでかわしやすい無敵技	
あすか	ケミカルインパクト
かりな	バイオインパクト
りゅうこ	イナズマサーブ
とらみ	双龍拳
たまき	ロブ落とし
しのぶ	番長ダイナマイト

※これは自分や相手の入力のタイミングによって左右されるので100%かわせる訳ではない。

■めぐみ最凶攻撃！　立ち弱中段完全分析■

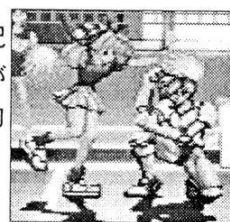
実はめぐみの立ち弱攻撃はしゃがみガード不可技になっており、あすか120%中最も見切りにくい中段攻撃の一つとして恐れられています。しかし、めぐみ最強の技、立ち弱攻撃を使いこなすにはその性質や有効な相手、状況など多くの事を把握しておく必要があるのです。しっかり覚えてめぐみマスターを目指しましょう。

●めぐみの立ち弱攻撃がしゃがみガード不可になるキャラと状況一覧表●

キャラ名	しゃがみ（ガード無）	しゃがみガード	しゃがみ予備モーション
あすか	×	×	○
かりな	○	○	○
くみ	×	○	○
なな	×	×	○
めぐみ	×	×	○
りゅうこ	×	×	○
きゃしい	×	○	○
きよこ	×	×	×
たまき	×	×	○
とらみ	○	○	○
しのぶ	×	×	○

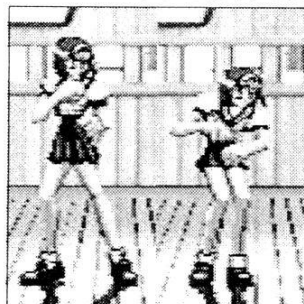
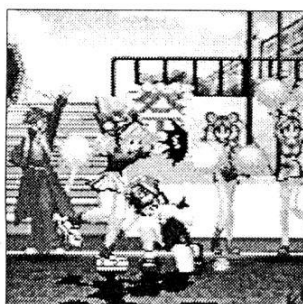
※しゃがみ（ガード無）とは、レバーが相手方向斜め前に入っている状況を指す

■有効なキャラと状態

まずは右の表を見て下さい。なにも考えなくても立ち弱がしゃがみガード不可になるのは、とらみ、くみ、かりな、きゃしいの４キャラです。この４キャラは、座高が高い？のでしゃがみガード状態でも空振りすることなく立ち弱を当てることができるんですね～。とにかく上記の４キャラにはいつでも立ち弱がしゃがみガード不可なので積極的に光速の２択を仕掛けていきましょう。
めぐみの基本です。
相手は嫌がりますけど。

▲普通のキャラにはこのように空振りしてしまうが、、、

▲座高の高いキャラならホラ、この通り。狙いましょう。

しゃがみモーションを狙え！

右上表のように４キャラ以外のしゃがみ状態にはヒットしない立ち弱ですが、しゃがみ予備モーション（下写真参照）になら清子以外のキャラにしゃがみガード不可になるのです。このしゃがみ予備モーションは一瞬なので、そこに攻撃を合わせるのはかなりの修行を要します。

←左が通常立ちポーズ、右がしゃがみ予備モーション。しゃがむまでにしゃがみ予備モーションを一瞬だけ経由する。

←しゃがみ予備モーションに立ち弱を合わせた決定的瞬間！めぐみ使い至福の時。この後はしゃがみ弱やしゃがみ強につなぐ。

使いこなすためにいくつかコツがあるのでそれを紹介していきます。

1．受け身後に合わせる

相手の受け身後に合わせて使うのが最も当てやすくベストな使用状況と言えるでしょう。受け身からしゃがみガードに移行するときに必ずしゃがみ予備モーションを経由します。受け身後は相手の起き上がり攻撃が出にくいのでさらにナイスです（めぐみ相手に床で受け身はなかなか取ってくれないんですけどね）。
めぐみには叩き付け攻撃が無いので受け身の後のリバーサルアタックが出にくい事を知っている人は受け身を取ってくれません。しかし、それを克服するために編み出された壁際の連係があり、それをマスターすることにより立ち弱中段の有効性がさらに増します。これについては次のページで詳しくで紹介します。
とにかく、相手が受け身を取った後は積極的に立ち弱中段を狙っていきましょう。

2．ダッシュ強攻撃ヒット後

ダッシュ強がヒットした時点で相手の状態をチェックします。立っていたら立ち弱チャ～ンス！。ダッシュ強ヒット後はめぐみの方が先に動けるので立ち弱を合わせていくことができます。しかし相手が無敵技を出したときには負けてしまうのでガードや避けで様子を見ることも忘れずに。

3．連打はしないように

技表の所を見てもらえば分かると思いますが、めぐみの立ち弱は攻撃判定発生が３フレーム後、攻撃判定持続が５フレームです。弱攻撃の連打キャンセルは攻撃判定が発生した１フレーム後から受け付けるので、連打すると、攻撃判定の間がかなり空くことになりますね。５フレームの持続時間を有効に使うため、相手の起き上がり等に１発でピシっと重ねた方が効果的です。読まれ難くなりますしね。

■めぐみ奥義　『壁際ラッシュ』■

叩き付け攻撃を持たないめぐみに対しては相手はなかなか受け身を取ってくれなくなります。
受け身を取る＝反撃しにくくなる、なので当然と言えば当然です。
それなら壁で無理矢理受け身を取らせよう。と編み出されたのがこの連係です。
前のページで説明した立ち弱中段の原理を理解し、当てるタイミングを身に付けてからでないと使いこなすのは難しいのですが、それだけの価値があるラッシュだと思います。

ワンランク上のめぐみ使いを目指したい方はぜひマスターしてみてください。

・壁際ラッシュへの移行

これは様々な場所からスタート可能ですが、例えばしゃがみ弱スタートの連続技を決めた場合に連続技のラストを立ち強（１段目）➡ダッシュ強攻撃にするのです。
相手が受け身を取らなかったら一発で壁際にもって行けます。
ダッシュ強の２段目がヒットした時点で相手が壁に触れている状態の場合は、ラッシュに移行します。
壁までの距離が遠い時にヒットさせたダッシュ強攻撃は相手が床で受け身を取らなかったら一発で壁際までバウンドしていきます。それを嫌って相手が受け身するのも期待してダッシュ強の後はしっかりとダッシュで追いかけます。受け身を取った時に立ち弱としゃがみ弱での２択がしっかりと間に合いますので覚えておきましょう。
ですぅ～。

⬅ダッシュ強の後に、もし相手が床で受け身を取ったら、、

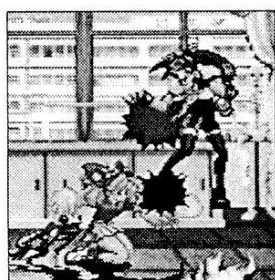
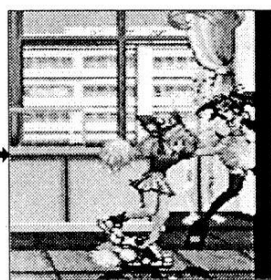
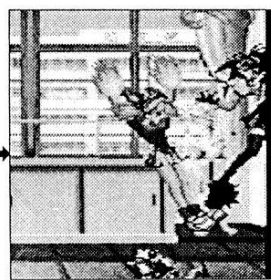
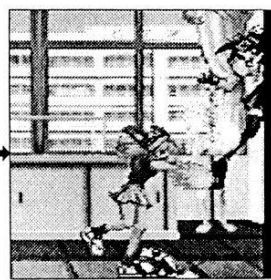
⬅追いかけて立ち弱。しっかり中段になります。攻めましょう。

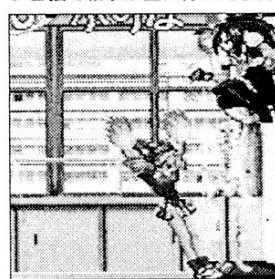
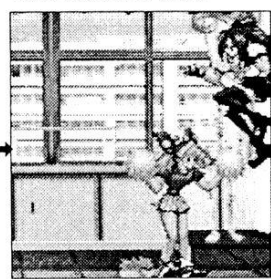
■Let's壁ラッシュ■

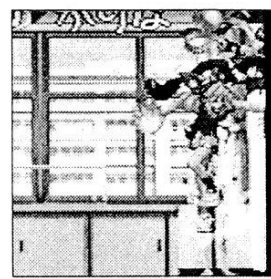
・壁ラッシュの流れ

ダッシュ強で壁に相手が付いたら、なるべく低い位置で立ち弱➡立ち中➡立ち強（１段目）➡ジャンプ➡どろっぷきっく（2HIT）➡立ち弱➡立ち中➡立ち強➡強ボンボンあっぱーという流れになります。これはどこで受け身を取られてもめぐみの方が有利になっているので相手が受け身を取る瞬間を見極めて立ち弱としゃがみ弱での２択をかけていくのです。
ちなみに最後のボンボンあっぱー部分は受け身がとれません。

ダッシュ強で相手が壁に付いたら壁ラッシュ開始です。
とにかくダメージを重視というよりもしつこく壁際で攻撃を当てる事によって相手に壁受け身を取らせる事が目的、というくらいに思っておきましょう。

■図解、壁ラッシュ■

▲立ち強で浮かせた後のダッシュ強で相手が壁に付いたら、、

▲立ち弱で押し付ける。なるべく低い位置で拾います。

▲立ち強までつないですぐどろっぷきっく。

⬅着地後にまた立ち弱中強とつないで、、、

▲ラッシュの途中で受け身を取られても、、、

▲めぐみが先に動けるようにこのラッシュは組んであるので、

▲落ちてくるところに２択。これが狙いです。

▲ラストはボンボンあっぱーで締め。

■めぐみと守備■

あすか120%のガードキャンセル（GC）

基本的な事の再確認ですが、あすか120%では各種必殺技、ダッシュ、バックダッシュ、避け、ジャンプ等様々な行動でガードキャンセル（以下GC）ができます。それぞれに意味があるのでGCはコレ、と決めてしまわずに色々状況に応じて使いこなしましょう。

・必殺技でGC

これは最も一般的な選択。相手の攻撃を直接返します。
めぐみはのガードキャンセルに適した技は無敵時間が長く、判定も強いボンボンあっぱー、無敵時間がとてつも無く長いけりけりダンスがいいでしょう。とはいったものの、ボンボンあっぱーは間合いが広いとカス当たりして危ないですし、けりけりダンスも光ったのを見て避けられたりするので注意して下さい。弱けりけりぱんちは無敵は長いのですが、GCに使うと最後の1撃が当たらずに反撃されることが結構ありますのであまり使わない方が無難です。また、相手がめり込むような感じでスキの大きい技を出してきた場合はGCふみ投げも有効になります。これは狙っていきましょう。

・避け、バックダッシュでGC

これは安定して相手から逃げたい時の選択肢です。突進力のある技はGC移動避け（ガード中➡+〇）で、そうでない技はバックダッシュで逃げましょう。
避けた後は相手との間合いや状況に応じてダッシュ強で相手のスキを付いたり、投げを狙ったりしていきます。

・ダッシュ強攻撃でGC

この時のダッシュ強は方向キーしゃがみガード方向+R1+〇という入力を使います。相手のしゃがみ攻撃に一瞬でGCができます。
中段攻撃には普通にGCでOKです。ダッシュ強には無敵時間がないのですが、発生が早く、出かかりに相殺判定もあるのであまり潰されません。ダッシュ強がヒットするわけですから、まさに形勢逆転です。私はこれを良く狙います。

・ジャンプでGC

この時はガード中に⬆⬆でジャンプします。相手のジャンプ攻撃や、浮いている攻撃（しのぶの番長トルネードなど）をジャンプでGCして空中投げを狙います。
あすか、かりな、しのぶ、とらみ、はジャンプ通常技からカウンターにキャンセルがかかるので読まれると返される事があります。

・ダッシュでGC

前方ダッシュにはわずかではありますが無敵時間があり、それを利用して相手の懐に潜り込みます。
相手の多段技をGCするのにはあまり向きません。懐に潜り込んだらダッシュからしゃがみ弱やダッシュ投げを狙っていきましょう。

・めぐみと相殺

結論からいうと、めぐみは相殺合戦にあまり向いていないキャラです。相殺時は妙な反動がかかるのでボンボンあっぱ〜も空振りしやすくなります。相殺が起こった後はバックダッシュ、ジャンプ、避け等のディフェンシブな選択肢をメインにしましょう。相手の空振りを誘うのです。

攻めたい時は間合い等に応じて投げ、しゃがみ弱、ふみ投げ、ボンボンあっぱ〜（近い時）、ダッシュ強（遠い時）、あたりをメインにしましょう。

■めぐみちょっといい話そにょ2 『ダッシュ強攻撃超分析』■

今回はダッシュ強攻撃の細かい部分を分析してみます。

・どのくらい有利なのか

技表を用いればこれは理論値が出せます。ダッシュ強2段目がヒットしてからめぐみは18フレームの硬直、相手は22フレームの硬直なので、差し引き4フレームめぐみ有利と言うことになります。これは発生が2フレーム後のしゃがみ弱が連続技として成り立つことも証明していますね。俗に言う永久コンボってやつです。

・ふみ投げが決まる理由

これは相手の食らいポーズとふみ投げ成立までの時間に関係があります。食らいポーズは終了した後に2フレームの投げられ無敵が付いてます。ふみふみのっかりは投げるまでに必要な高さになるまでに理論上、弱は6フレーム、強は4フレームかかります。ダッシュ強ヒット後の相手との硬直差が4フレームなので、計算すると弱ふみ投げだと相手の投げられ無敵が切れたと同時に投げがベストのタイミングで重なる事になりますね。実際の入力ではそこまで正確には行かないのですが、理論上はこういう結果になる訳です。ポイポイ投げれる訳です。

・特殊ダッシュが無い

めぐみのダッシュ攻撃には特殊ダッシュが無いのでGCから出しても常に攻撃は4フレーム後、相殺は3フレーム後に出てくれます。おかげさまで無敵時間も無いのにGCに役立ってくれたりする訳ですね。有り難い事です。
ですぅ〜。

■めぐみの空中戦再考■

この本の初版が出るあたりまではあまり重要視していなかった空中戦ですが、本を出してからも対戦をこなして行く内、空中戦の重要性に今さらながらに気がつきました。
ここではめぐみの空中戦と、相手の空中戦をどう捌くか、このへんにスポットを当ててみようかと思います。前までのページと内容的に重複もありますが、一つの項目としてまとめて見ます。

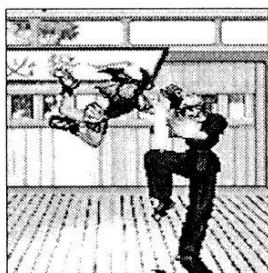
・どうよ？空中戦

ハッキリ言ってそれほど高性能な訳ではありません。遠距離ではふらふらと跳びながらボンボンアタックを弱、強で撃ち分けて相手が空中から接近してくるのを防いだりします。まあ嫌がらせに近いですね。めぐみは接近したい訳ですので、しばらくやってればこっちから近付きたくもなりますから。

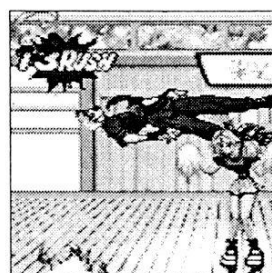
・めぐみど～むミレニアム

最近（2000年初夏現在）一部のマニアの間で大流行のたまきドーム。横浜に在住のあすかプレイヤーの環の動きなのですが、めぐみも似たような事が出来ます。
相手が地上にいる時にジャンプの登りで➡＋強○（これは空中投げも兼ねる）とやって、すぐに⬇＋○を連打。降りる時に尻が出ます。
登りのジャンプで相手を飛び越え、下りでは逆方向から尻が来ます。相手は慣れて無いとちょっと苦労するかも知れませんね。尻が相殺されても相殺キャンセルで色々出来ますよ。まあ、こうしてへばりつきながら使うだけでなく、ダッシュジャンプ空中投げが失敗したらフォローとして毎回尻を出して行って良いと思います。判定強いですし。
ただ、空中投げが強力なキャラ（りゅうこ、めぐみ）には使わない方が無難です。

・空中投げの回避

自分が先に跳んだ時、空中投げを良く食らう様であれば空中投げを読んで空中カウンター、と行きたい所ですが、空中カウンターの発生が遅いので、投げは回避出来てもその際に出るジャンプ強攻撃をくらったりしてトホホです。空中投げを良く食らうというのなら、先に跳ぶのは控えめにしましょう。GC空中投げならジャンプ攻撃キャンセルボンボンアタックでなんとかなるんですけどねえ。

▲登りにジャンプして→＋○。登り空中投げも兼ねる。

➡

▲そして下りに裏から尻。ヒットすれば投げ後と同じ追い討ちが！

▲これがめぐみど～むミレニアムだっ！（やや勢いのみ）

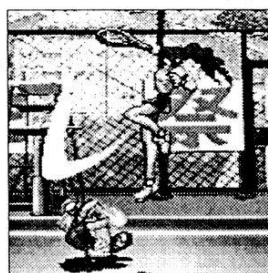
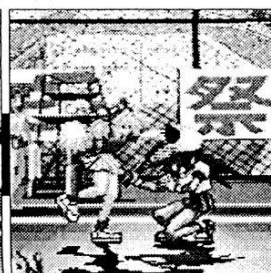
・空中で相殺が起こったら？

基本的に相殺キャンセル空中ガードを狙います。または発生の早いどろっぷきっく。相手が出しきりの必殺技系だった場合は相殺キャンセルジャンプカウンターでも良いでしょう。低空でヒットさせればその後ダッシュで追いかけて追加ダメージが取れます。出るのが遅いので出ずに着地する事もしばしばですが、無敵時間を持ちながら安全に着地出来るのでまあ良しとしましょう。
尻やどろっぷきっくは相殺が起こりやすいので覚えておいて下さい。

・相手の空中戦を捌く

結局の所、めぐみが先に跳んでもあまり良い事が無いので、先に跳ぶとすると、ボンボンアタックバラ播きモードの時と中間距離からダッシュジャンプしてどろっぷきっくを狙う時くらいでしょうか。
普段は相手のジャンプに対して対応して行く形が良いでしょう。
で、具体的な対応ですが、

1）ジャンプを読んでダッシュジャンプ空中投げ。
2）相手の空中攻撃をガードしGCカウンターかFボンボンアタック。
3）地上でジャンプ攻撃をガードして空中投げorふみ投げ。
4）地上でジャンプ攻撃をガードして前ダッシュから立ち弱としゃがみ弱で2択（清子除く）。

このあたりが有効だと思います。
1）が決まれば一番良いです。相手のジャンプの気配を読みます。外れたら尻でもフォローを忘れずに。2）は空中カウンターの強いキャラに。空中投げを読まれ出し場合などに。3）はある程度高い位置なら空中投げ、低い位置なら着地される事も考えてふみ投げ。
4）は相手の着地モーションに合わせて行きます。無敵技には負けるので回避も含めた3択ですね。

▲ジャンプ攻撃にダッシュでガードキャンセル。

▲そこから2択。立ち弱も中段に。投げもいいですね。

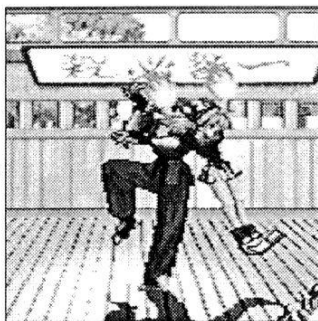
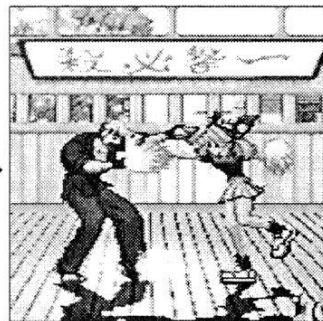
■めぐみちょっといい話特別版■

これまでページのちょっとした隙間で紹介してきためぐみちょっといい話。たった2回ですけど。
ここではその特別版として今まで紹介できなかっためぐみのいい話を紹介して行きます。下らないのもありますが、覚えておけば戦力微増間違い無しですよ。この微増が大きいんですよ、きっと。
強い人とやると細かい事で大きな差ができるものです。

■ガード不可どろっぷきっくとふみふみのっかり■

どろっぷきっくとふみふみのっかりは『初段をガードさせた後、ガード中に次の攻撃を初段と逆の方向から当てる』事によってガード不可になるのです。説明では分かりにくいと思いますが、実戦ではふみふみのっかりの1段目を相手の真上付近でガードさせたときやどろっぷきっくをダッシュしながら相手の真上で出した場合等に起こります。
どろっぷきっくの場合、2段目がガード不可にならなくても、相手の後ろに回ることができれば、相手のガード中に出した攻撃が全てガード不可になります。ガードキャンセルされたら返されますけどね。
相手の起き上がりや壁受け身を取った後は狙いやすくなるのでちょっと意識して使ってみましょう。

←こんな感じでガードさせたふみふみのっかりは2段目がガード不可になる。

▲こんな感じでどろっぷきっく。

▲裏に回ることが出来たなら。

▲出の早い攻撃はガード不可になる。

・Bあっぱーと壁受け身

ボンボンあっぱーとけりけりダンスの最後の部分は相手を巻き込みながらヒットするので相手に絶対壁受け身を取られません。壁際でも安心して使いましょう。

・ラッシュ中の立ち中攻撃

めぐみの立ち中攻撃は前進しながら攻撃するので、連続技の最中に間合いが離れないという特長があります。ぜひ組み込んで行きたいのですが、しゃがみ弱➡立ち中➡しゃがみ強、といったつなぎ方がしたい時に、立ち中攻撃を△ボタンで出してしまうとコマンド入力の性質上、ボンボンあっぱーが出やすくなってしまいます。
連続技中の立ち中攻撃は➡+×で出すようにしましょう。こうすればボンボンあっぱー出ませんよ。

・避けと投げ抜け

これは何度か説明しているのですが、もう一度くわしく説明します。
避けをした場合に投げ抜けを入れておくのはあすか120%でのセオリーですが、あまり連打し過ぎると相手が投げ間合いにいない場合に勝手に➡+強攻撃が出てしまいます。
めぐみの避けのキャンセル不可時間は24フレーム。この間に何回ボタンが押せるか一度調べておきましょう。
私は3回目で➡+強攻撃が出るので、避けのキャンセル不可部分で2回ボタンが押せると言うことですね。
避けた時には必ず2回投げ抜けを入れてから次の行動（そのまま投げるか、各種必殺技か）に行くようなクセをつけておけばより安全で確実な行動がとれるようになります。ちなみに、投げ抜けはボタンを離した時にもできるので、2回ボタンを押せれば4回コマンドを入れた事になるわけですね。

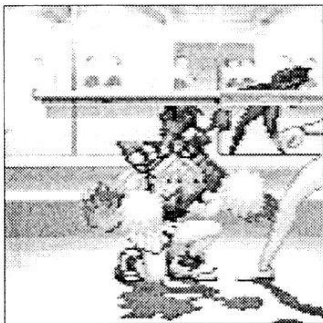
・迷彩効果

めぐみで対戦する時はなるべく2P側で2Pカラーを取りましょう。
あすかスペシャルでは対戦ステージとして2P側のステージが必ずセレクトされます。
2Pめぐみは青色で、背景の応援団の色も青がメインなのでめぐみの行動がみにくくなる、というわけですね。
どんな些細なことでも勝率UPにつながるのなら利用しましょう。

・ダッシュ強の後の状態

ダッシュ強の硬直が切れた後、めぐみはしゃがみ状態で復帰します。ですから、ダッシュ強からしゃがみ弱につなぐ時はダッシュ強の後は下を押しっぱなしにしておいた方がつなぎやすくなります。立ち弱は硬直が切れたと同時に入力しないと立ち上がり予備モーションを経由してしまうので、発生が遅く（2フレーム遅くなる）なってしまいます。まあ、完全に硬直が切れるのに合わせるのは難しいので、ダッシュ強の後の立ち弱は2フレーム遅いと思ってた方が良いでしょう。ジャンプも同じで、ダッシュ強の後、上を押しっぱなしだと、しゃがみ→ジャンプ予備モーション→ジャンプ、となります。ここではコマンドジャンプ（⬆⬆）を使えばジャンプ予備モーションを経由せずに少しは早くジャンプすることが出来ます。ダッシュ強の後どろっぷきっくを重ねたい時などにどうぞ。

・めぐみ・サブマリン

相手を画面端に追い詰めた時、こちらが先に動ける状況（起き上がりやダッシュ強ヒット後、壁受け身された後等）になったら、前ダッシュしてみましょう。相手の身体に重なるので、攻撃判定が前の方に出る技はほとんど空振りします。そこを反撃しようというテクニックです。ボンボンアッパーや番長ダイナマイトは根元から判定が出るのでかわせません。また、相手はコマンドが逆になるので前ダッシュしようとしたらバックダッシュ（これも逆にでるので結局画面端からは逃げられますが）が出ます。また、出した技が⬅➡の絡むコマンドだった場合、左右逆になるので、奈々だと裂襲波を出そうとして風月扇を出したりしてくれます。密着なので投げは食らってしまいますので（清子以外）、投げがイマイチなキャラに対して使ってみると面白いと思いますよ。

⬅ダッシュ強の後はしゃがみ状態なので、硬直が切れたと同時にボタンが押されていないと立ち攻撃は立ち予備モーション（写真右）を経由するため発生が遅くなる。

⬅こんな感じで相手の懐に潜り込むのがめぐみサブマリン。特に久美や清子に対して有効です。

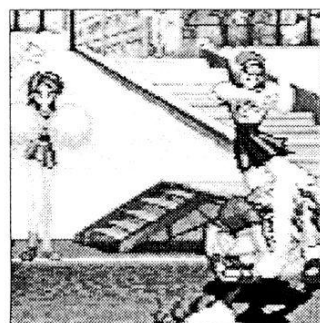
・弱けりぱんの性能

技表などで3発目が空振りしやすいと書いた弱のけりぱん。実際に、密着であってもしゃがんでいる相手には確実に3発目が空振りします。密着で立ち状態であれば3発ヒットしてくれる事が多いのですが、『とらみ、くみ、キャシイ、しのぶ』にはどこで当てても確実に3発目が空振りします。結局の所、相手の密着時の中段攻撃か、相手の体力がわずかしか無い時のGCや起き上がりに使うに止めておいた方が良さそうです。無敵も長いし、もちょっと伸びてくれたら良い技だったんですけどねえ。

・逆襲のダンス

画面端であすか、なな限定ですが、ほぼ密着状態で立ち強➡けりけりダンスとやると、一段目が逆ガードになり、しかも2段目がガード不能になります。ちょっと見た目にも面白いのでやってみて下さいね。画面端でしゃがみ弱➡立ち強➡けりけりダンスとやると上手く決まります。

・ガード不能ふみふみ活用法

左のページで解説したガード不能ふみふみですが、これを意図的に狙っていける場面があります。地上で弱攻撃から連続技をつなぐ時に、最後を立ち強にして、それにキャンセルをかけてふみふみを出します。相手が何もしない場合、2段目からガード不能になる場所でしっかり当てる事が出来ます。この時ふみふみは跳んですぐに打撃部分を出し、ぐいっと前に入れながら軌道修正して下さい。ふみふみを低空でヒットさせればでっかい追い討ちも入れられますよ。

⬅初段がこんな感じで当たれば逆ガード、2段目がガード不能になります。ちなみに、けりけりダンスは右向きから出してます。

・体力差がついたら

体力の半分以上の差が出来てしまった場合でもあきらめる事はありません。重さが標準のキャラであれば投げからの12ヒット追い討ちで気絶➡気絶に持っていけるのでかなりの体力差を戻す事が可能です。清子は気絶耐久値が23なのでどこかでクリティカルが入れば気絶から気絶に、りゅうこは竜子専用の投げからの追い討ちでクリティカルがどこかに入れば気絶から気絶いきます。

他にも、画面端の超必殺技がらみ気絶コンボ（連続技参照の事）をつかえば、重量キャラ以外は確実に気絶から気絶とれますよ。あくまでも体力差がでかすぎる時だけですけどね。

■めぐみ連続技集■

■連続技基本編■

弱攻撃➡中攻撃➡強攻撃 ／ 強ボンボンあっぱー（ダメージ重視） ＼ ダッシュ強攻撃（位置取り重視）	基本も良いところですね。 弱攻撃は立ちでもしゃがみでも良いのですが、中攻撃は前進する立ち中攻撃を使いましょう。 ダメージが欲しい時はボンボンあっぱーに、ダッシュ強からのラッシュや壁際でのラッシュにもって行きたい時にはダッシュ強につなぎます。

投げ➡立ち中攻撃➡立ち強攻撃（2 ヒット）➡ダッシュ➡立ち弱➡立ち中➡立ち強➡強ボンボンあっぱー（気絶重視） ➡立ち強➡強ボンボンあっぱ（ダメージ重視）	
気絶値重視型：ダメージ45（期待値48.125） 気絶値　13（期待値13.25）	ダメージ重視型：ダメージ48（期待値51.5） 気絶値　11（期待値11.25）
これが投げからの追い討ちの基本型になります。投げは地上、空中、ふみ投げ、どれからでもOKです。 上のが気絶値重視、下のがダメージ重視型です。あんまり変わりませんけど。 中、重量キャラには全員入りますが、軽量キャラには入りません。 軽量キャラには投げの後、立ち中➡立ち強（1段目）➡強ボンボンあっぱーが一番安定します。 気絶重視の物は体力差がある時に決めたら一気に気絶が狙えます。 また、ダッシュ投げをした場合はダッシュのベクトルが残って追い討ちしにくくなります。気をつけましょう。 基本的なのというここんなもの位しかないんですね、実は。 次はより効率の良い投げからの追い討ちを相手キャラ別で紹介します。	

■キャラ別投げからの追い討ち編■

■あすか編■

投げ➡立ち強攻撃（2 ヒット）➡立ち強攻撃（1 段目）➡ダッシュ弱➡立ち弱➡立ち中➡立ち強➡強ボンボンあっぱー ➡立ち強➡強ボンボンあっぱー	
気絶重視型：ダメージ48（期待値51.125） 気絶値　13（期待値13.375）	ダメージ重視型：ダメージ51（期待値54.625） 気絶値　9　（期待値9.375）
あすかにはこれが入ります。りゅうこにも入れることが出来ますが、下で紹介してある物の方が少しだけ減ります。 立ち強の後のダッシュ弱はヒットさせません。移動するために出します。後の連続技に出てくるダッシュ弱も全部移動の為の物です。ダッシュから後ろに投げた場合は軽量キャラを除いた全てのキャラに入れることが出来ます。	

■りゅうこ編■

投げ➡立ち強攻撃（2 ヒット）➡立ち強攻撃（2 ヒット）➡ダッシュ➡立ち弱➡立ち中➡立ち強➡強ボンボンあっぱー ➡立ち強➡強ボンボンあっぱー	
気絶重視型：ダメージ49（期待値52.375） 気絶値　14（期待値14.375）	ダメージ重視型：ダメージ51（期待値54.75） 気絶値　12（期待値12.375）
りゅうこにはこれが入ります。 2回目の立ち強はなるべく低い位置で当てるのがコツです。 ダッシュ裏投げやめくり尻から入ればとらみ、きゃしいにも同じものが入ります。	

■なな、めぐみ、しのぶ編 1 ■

投げ➡立ち中➡立ち強（1 段目）➡ダッシュ弱➡立ち弱➡立ち中➡立ち強（1 段目）➡強ボンボンあっぱー ➡立ち強➡強ボンボンあっぱー	
気絶重視型：ダメージ40（期待値43） 気絶値　11（期待値43）	ダメージ重視型：ダメージ53（期待値56） 気絶値　9　（期待値9.625）
軽量キャラに入れる基本型よりほんの少しダメージが上がります。 立ち強の後のダッシュ弱を当てないのはあすか編と同じです。このときのダッシュ弱はダッシュ強に化けてしまいやすいので、立ち強の後は弱ボタンを一生懸命連打してください。	

■なな、めぐみ、しのぶ編２■

投げ➡［立ち強攻撃（１ヒット）➡ダッシュ）］×１～６➡強ボンボンあっぱー	
気絶重視型：ダメージ53（期待値57.25） （立ち強６回）　気絶値　13（期待値13.375）	ダメージ重視型：ダメージ55（期待値58.25） （立ち強３回）　気絶値　10（期待値10.5）
軽量キャラには投げの後立ち強を入れても１ヒットしか当たりません。 当てた後にほんの少しだけダッシュするようにして立ち強を当てていくと６回まで当てられます。ダッシュし過ぎると立ち強が２ヒットして入らなくなります。忍には立ち強を２回当てるまでダッシュしないほうが入れやすくなります。	

■りゅうこ、とらみ、きゃしい編■

投げ➡立ち中攻撃➡立ち強攻撃（２ヒット）➡立ち強攻撃（１段目）➡ダッシュ弱➡立ち弱➡立ち中➡立ち強➡強ボンボンあっぱー ➡強ボンボンあっぱー	
気絶重視型：ダメージ45（期待値48.5） 気絶値　14（期待値14.25）	ダメージ重視型：ダメージ48（期待値51.5） 気絶値　11（期待値11.25）
重量キャラにはこれが入ります。13ヒットするので、差が開いた時の気絶狙いに。 難しそうに見えますが、慣れてしまえばさほどではありません。このダッシュ弱を利用するコンボはダッシュ弱の前の立ち強をあまり低い位置で当てないことがコツです。 低い位置で当ててしまうとその後のダッシュ弱がヒットしてしまいます。気をつけましょう。	

■超必殺技を組み込む■

めぐみの超必殺技、『めぐみけりけりダンス』はダメージなど高そうに見えますが、実はヒット数が多いだけで連続技に組み込んでもダメージは投げからの追い討ちコンボに劣ります。しかし、ヒット数が多いので、しゃがみ弱などを可能な限りたたき込んで、立ち中➡しゃがみ強（一段目）➡けりけりダンス、とすることにより気絶狙いの連続技が組み立てられます。
また、しゃがみ状態にヒットさせると、キャラによってはダメージ０の部分があまりヒットせず、高ダメージを与えることが出来るようになります。
ここではそれらの性質を考慮した有効な連続技を紹介したいとおもいます。

■気絶値をおもいっきり稼ぐコンボ■

Ｊ強➡ダッシュ➡しゃがみ弱×３～５➡立ち中➡しゃがみ強（１段目）➡けりけりダンス
ダメージ39（期待値29.625） 気絶値　18（期待値18.25）
相手が画面端を背にした状態で気絶した時に狙います。画面端以外ではしゃがみ弱を３発にします。 これは相手との体力差があれば気絶値22以下のキャラなら気絶から気絶も狙えます。 めぐみで壁際ラッシュをすると結構画面端で気絶というシチュエーションはあるものです。

■しゃがみに当ててダメージを増やそう■

（しゃがみ状態の相手に対して） 立ち弱➡しゃがみ強（１段目）➡けりけりダンス	
これは壁際ラッシュ時や、立ち弱が中段になるキャラに対して使います。けりけりダンスはしゃがんでいる相手にはダメージが増加します（キャラにもよりますが。清子のしゃがみにヒットさせると途中からガードされるので、清子には使えません。 ダメージが増加するキャラについては下に補正込みのダメージをまとめましたので参考にしてください。	
■しゃがみにけりけりダンスを当てた時のダメージの違い■	
7+0+0+0+0+25+25+25+0+25+10+10+10+10＝47（コンボ補正込み）	
あすか　：2、5、9ヒット目が当たらない（65） りゅうこ：6、10ヒット目が当たらない（40） とらみ　：全段ヒット（47） めぐみ　：全段ヒット（47） くみ　　：2、5、9ヒット目が当たらない（65）	たまき　：2、4、5、9ヒット目が当たらない（73） かりな　：2ヒット目が当たらない（55） なな　　：2、5、9、14ヒット目が当たらない（64） きゃしい：全段ヒット（47） しのぶ　：2、4、5、9ヒット目が当たらない（73）

■状況限定連続技など■

ちょっと難易度が高かったり、ある程度使い道が限られてくる連続技をまとめ見ました。これらの連続技は使えなくてもそれほど影響は無いのですが、覚えておいて損はありません。

■めぐみモーニングコール■

（相手が1or2ヒットでダウンしているところに）
1：➡＋強（2ヒット）➡強ボンボンあっぱー
2：➡＋しゃがみ強（1ヒット）➡強ボンボンあっぱー

趣味の連続技とか言いながらもまず最初はそこそこに使えるものから。
これはしゃがみ強をヒットさせた後など、2ヒット以内で相手が受け身を取り損ねた時に狙う連続技です。
あすか、とらみには1、2両方。くみ、きよこ、きゃしいには1のみ。りゅうこ、めぐみ、たまき、かりな、なな、しのぶには2のみが入ります。覚えておくと良いことがあるかも知れません。おきるですぅ。

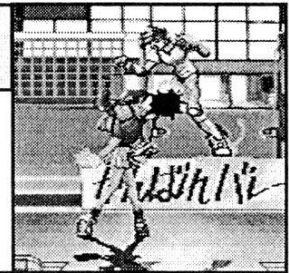
■だぶるボンボンあっぱー■

弱ボンボンあっぱー➡強ボンボンあっぱー

軽量キャラには入りません。
これは弱ボンボンあっぱーが近距離で3ヒットしたときにできる連続技です。
ダッシュ強の後や起き上がりに相手の行動に引っ掛ける感じで狙ってみましょう。
闘い方によっては結構狙っていく場面が多いかもしれませんね。

■だぶるボンボンあっぱー改■

弱ボンボンあっぱー➡立ち強（2段目のみ）➡ダッシュ➡立ち強（1段目）➡ダッシュ弱➡立ち弱➡立ち中➡立ち強➡強ボンボンあっぱー

重量キャラ限定の連続技です。
最初の立ち強を2段目のみ当てていくのがコツです。
この連続技の気絶値はなんと15もあります。接近戦で狙っていく価値は十分にありますね。
ダメージ重視にしたい場合は2発目の立ち強すぐ強ボンボンあっぱーに変えます。
密着から相殺や投げを読んでのボンボンあっぱーの後に。

⬅ボンボンあっぱーの後の立ち強はこのへんで当てます。

■めぐみえありある■

（このコーナーで紹介されている連続技中の立ち強（1段目）をジャンプでキャンセルして）
ジャンプ弱➡ジャンプ強（or➡＋強orどろっぷきっくor尻）

連続技の強ボンボンあっぱーのかわりにエリアルレイブを入れる物ですね。
めぐみはジャンプ攻撃にあまり良いキャンセルがかからないのであまり段数は稼げません。
これを入れたらすぐ画面端に持っていける利点はありますね。好みでボンボンあっぱーと使い分けて下さい。

■壁へ、、、■

（このコーナーで紹介されている連続技中の立ち強（1段目）をジャンプでキャンセルして）
どろっぷきっく➡ダッシュ強

これは一気に壁際に持っていく時に使います。壁際のラッシュが得意な方は場合によってはこっちの連続技にするのも良いでしょう。あまりヒット数を上げてしまうとダッシュ強が入らないので注意して下さい。
ダッシュ強の前に7ヒットくらいが目安です。
投げからの追い討ちでもこっちにチェンジできます。どろっぷきっくを挟んでいるあたりがちょっとマニアックですね。

■ふみふみボンボンあっぱー■

ふみふみのっかり（打撃部分）orジャンプカウンター➡ダッシュ➡立ち弱➡立ち中➡立ち強➡強ボンボンあっぱー➡ダッシュ強

これはふみふみっかりやジャンプカウンターがが低空でヒットしたときに使います。ふみふみの場合、相手がしゃがみガードしていて、しゃがみ時にヒットしたらたいてい拾えますね。立ち弱中強の部分は立ち強➡ボンボンあっぱーにした方が実戦的でしょう。距離が空いていて立ち強が間に合いそうにない時はダッシュ強で拾います。

■趣味の連続技編■

ちょっと難易度の割には役に立たない、というような連続技を紹介します。
時々練習して遊んでみて下さい。永久コンボなんかは実戦的と言えば実戦的なんですけどね。

■だぶるふみふみのっかり■

⬅相手気絶時にこの辺から当てていけばうまくいきます。

ふみふみのっかり➡ダッシュ➡立ち強攻撃（1段目） ➡ダッシュ弱➡立ち強➡ふみふみのっかり
ふみふみのっかりがしゃがみ状態でヒットした場合か、相手気絶時に狙っていきます。 気絶時に入れる時にはぐるっと回りこんで打撃部分を低い位置で当てるようにしましょう。

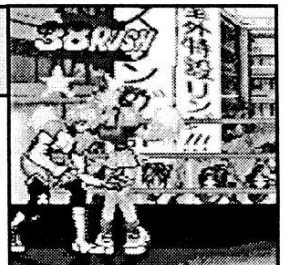
■尻ふみふみボンボンあっぱー■

尻（ジャンプ⬇＋強）➡立ち強（1段目）➡ふみふみのっかり➡ダッシュ➡立ち強（1段目）➡強ボンボンあっぱー
重量キャラにしか入りません。 これも気絶時に入れていくのがメインになりますが、ふみふみのあとダッシュして立ち強で拾うのが非常に難易度高めです。 尻、ふみふみ、ボンボンあっぱーとつながるなかなかナイスなコンボなんですけどね〜。

■壁際で立ち中からどろっぷ■

壁際で：しゃがみ弱➡立ち中➡どろっぷきっく➡しゃがみ弱➡立ち中➡（➡＋強）➡ダッシュ強
かなり難しいですが、壁際では立ち中からどろっぷきっくがつながります。ジャンプ中のあとのジャンプキャンセルを高速で、しかも相手方向斜め上に入れてどろっぷきっくを出す必要があります。 見た目はカッコいいんですが、かなり指がつかれる連続技です。

■ウワサのアレ■

色々➡ダッシュ強攻撃➡しゃがみ弱
ウワサのアレです。 ダッシュ強が当たったあとは理論上4フレームめぐみ有利なので、発生が3フレームのしゃがみ弱攻撃がヒットするのです。 たった2フレームの間しか有余が無いので確実に決めていくことはむずかしいのですが、気合い入った時は相手が気絶するまで入り続けることもあります。極めれば最強です。 人間って凄いですよね。

▲哀れ。何もできずに昇天するきゃしいさん。

■めぐみX■

立ち弱➡ジャンプ強➡フライングボンボンアタック
立っている相手に立ち弱の後ジャンプキャンセルしてすぐジャンプ強➡弱フライングぼんぼんあたっく、とつなぎます。 これは中段から入れる事ができ、実はダメージが高く効果的な連続技、、、なはずありませんね。 穴埋めのためのオマケ連続技です。色々な連続技を考える時に、『こんなのも入るのか』という事を知っているとまた考えつく連続技のバリエーションも増えると言うわけです。ちょっと苦しい言い訳でしたね。

■応援部最終奥義■

投げorｊ空中投げorふみ投げ➡立ち強➡めぐみ・けりけりダンス
かりな、きゃしいに入りやすく、あすか、きよこ、しのぶには入り難くいです。その他のキャラには入りません。 立ち強を当てるのと、その後のキャンセルはちょっと遅らせるのがコツです。 このコンボはダメージが55、気絶値が12（補正込み）で、ダメージだけならめぐみ投げからの追い討ち中では最大のダメージを誇ります。確実に決めて行くのが難しいんですけどね。ちなみにダッシュ投げからは入りません。

■めぐみキャラ別対戦攻略■

●VSあすか●

・実は似たもの同士？

あすかはめぐみと同じく懐に潜り込んでの投げ、しゃがみ攻撃からの気絶狙い、といった闘い方をメインとします。
しかし、それだけでなく、各種必殺技をからめた間接攻撃も織りまぜていけるのがあすかの強みです。超フェノメノンクラッシュによる爆発的な攻撃力を持つのもめぐみとは異なる点ですね。
とにかくVSあすか戦で気をつけていきたい攻撃の数々を見てみましょう。

・弱フェノメノンクラッシュ

あすかの特殊な飛び道具、弱フェノメノンクラッシュですが、中間距離でばらまかれるとちょっと嫌な感じですね。
弱フェノメノンを良く撃つあすかと闘う時はダッシュして近付いたりして相手の弱フェノメノンを誘っえばGCダッシュ強で懐に飛び込めます。

・投げに注意

あすかは投げからの追い討ちがめぐみよりも強烈で、しかも投げられるとあすかゾーン、壁際に御招待されてしまいます。接近戦ではかなり投げに対する警戒を強めましょう。あすかの場合、投げとしゃがみ弱の両方に注意しなければならないので大変なんですけどね。近距離でお互い避けた時などは確実に投げ抜けしましょう。

・壁際のラッシュ

あすかの得意技、壁際ラッシュです。簡単に説明すると、しゃがみ弱が当たった後はマッハジャブまでつないで気絶➡超フェノ。前＋強が当たった時は、弱フェノ➡壁で跳ね返ったところを、立ち強➡J強➡Jカウンターと来ます。
壁受け身を取らせてからの連係なので起き上がり攻撃が出にくく、かなり返しづらくなっています。
下段を食らった時の方が悲惨な目に合うので、ここは7：3～6：4で下段にヤマを張りましょう。
そして下段GCには方向キーしゃがみガード方向＋R1＋○を使います。これだとしゃがみ弱1発目にGCかけられる上に、もし前＋強➡弱フェノを食らってもその時点ですぐ受け身が出ます。受け身としゃがみGCダッシュ強の複合入力、有効に使いましょう。

・超フェノメノンクラッシュ

気絶からの超フェノは避けられませんが、近ければ避け➡ダッシュ強、遠ければ2回避けてダッシュ強、とやればタイミングがピッタリで返せます。
相手に超フェノで安定と思わせないようにしっかり返しましょう。

・相殺したら？

あすかの相殺時に強い技は投げ、しゃがみ中、ケミカルインパクトという所でしょうか。特に投げの打ち合いは不利なので、相殺後は逃げをメインにしましょう。

●VSかりな●

・ちょっぴり楽な相手

かりなには立ち弱が中段攻撃になるのでガリガリラッシュがかけられる相手です。相手が嫌になるくらい攻めまくっていきましょう。

・ダッシュ強➡ふみふみ投げ

かりなはダッシュ強からのふみ投げがバイオインパクトで返しにくい（前に前進するので空振りが多い）のでガンガンふみ投げを狙っていきます。
かりなはめぐみのダッシュ強のあと暴れないとボコボコにされるため、あまりじっとしていることは無いと思います。
相手の行動パターン（めぐみのダッシュ強を食らった後にどういう風に逃げるか）さえ把握できればずっとめぐみのペースで試合が進められます。

・ケロピョンセットアップ

かりなの嫌な技、ケロピョンセットアップですが、これはセットされた時、しゃがみ弱で相殺出来そうならなるべく相殺に行きます。戦いの中で相殺にしにくい場所（背後とかかりなの後ろとか）になってしまっ場合、こちらから打撃で攻めていくのは危険（かりなに攻撃をガードさせるとケロピョンが飛んでくる）なので、投げ（ふみ投げ）による投げをメインに狙っていきましょう。

・ケロケロヒートプレス

蛙技の中では硬直が短い上に攻撃判定の出ている時間が長いのでこれを盾に攻めてくる戦法がかりなにはあるのですが、めぐみのダッシュは姿勢が低いのでヒートプレスがくぐれます。相手のヒートプレスは接近のチャンス！くらいに考えておきましょう。スキは逃さぬように。

・ゲージに注意

かりな相手に押せるといってもゲージがたまっている時に攻めるのはやめましょう。めぐみは無限メガヒートが楽に入るキャラなので、どれだけ押していても死ぬ可能性が常に付きまとうのです。
ゲージがたまったら取りあえず一度退いて相手の熱がさめるのを待ちましょう。

●VSくみ●

・乱女の要塞

くみはめぐみと対照的にリーチが長く、接近戦を得意としないため、そのリーチを利用して相手を近付けさせない戦法を取ってきます。近付きたいめぐみと近寄らせたく無いくみ。対照的な２人の戦いは好勝負です。

・くみのしゃがみ弱連打

くみ最強の戦法とも言えるのがこのしゃがみ弱連打です。
めぐみの２倍くらいに見えるそのリーチであらゆる物を拒絶します。
そんなだから友達出来ないんでしょうけどね。
しゃがみ弱の間合いの外からダダッシュ強で突っ込んでも潰されてしまうことが多くなります。厄介な代物なんですが、ここで狙っていきたいのがGC移動避け。これで一気に久美の懐に潜り込んでボンボンあっぱーや投げを狙って行きます。時々来るボール（中段）には注意してください。

・めぐみ側の攻め

くみはめぐみの立ち弱が中段になるキャラのひとりなので、とにかく攻めれる時は攻めていきたい物です。くみ戦ではほとんど投げを警戒する必要が無いので、近距離戦では相手のリボンカッターをメインに注意して行くことになります。ダッシュ強やくみの起き上がりを攻める時に相手がガチャガチャやってたら大抵リボンカッターが飛んできます。
リボンカッターは判定が強く、めぐみが超必殺技以外の何かを出していたらまず負けてしまうので、リボンカッターを読んだら避けましょう。避けた後は背後からダッシュ強で再び密着戦を継続させていきます。

・避けられたら？

久美の避けは後半部分がキャンセル出来ないので、避け➡無敵技が成立しません。くみの避けを見たら安心して攻めていきましょう。

・１Pのしゃがみ中

くみが１P側だった場合、くみのしゃがみ中は間合いに関係なく相手の攻撃を相殺する恐ろしい性能を持つ技に変化します。こちらのダッシュを相殺されると無防備な背中をさらすことになりますので、１Ｐくみに対してのダッシュは細心の注意を払って下さい（とくに終盤戦）。

・リボンスライサー

この非常に返しにくい技ですが、GC避けでかわして相手の背後からダッシュ強が一番楽な返し方です。スワンの部分をGC空中投げというのもカッコいいですよ。

・相殺後の捌き方

なにかと相殺の起こりやすい久美戦ですが、相殺キャンセルでのリボンカッターが強力なので、相殺後はジャンプで逃げる事をオススメします。空中で相殺が起きたら相殺ガードをメインにします。

●VSなな●

最弱？
逆にプレッシャーですよ

奈々最弱〜、負けたら切腹ね。
とかなにかとバカにされやすい奈々。しかし、めぐみは攻めていかないといけないのでカウンターを狙う奈々に負けてしまう事が結構あるのです。
あまり人をバカにしてはいけませんよ？
めぐみも苦手なタイプですぅって言ってますしね。

・中間距離では押される？

奈々の基本戦法はとにかくしつこい程の『刻み』です。
立ち中やダッシュ弱を中間距離からちくちくと刺してきます。めぐみが中間距離から懐に飛び込んでいきたいのですが、奈々の牽制に引っ掛かってなかなか近寄れません特に立ち中でダッシュ強が潰されてしまうのが痛いですね。
この距離では相手はヒットアンドアウェイですからなかなか捕まらないのですが、相手のバックダッシュに合わせて前進してじわじわ壁際に押していったり、避けながらじわじわ近付いたり、GCふみ投げ（相手はめり込んでくるような攻撃を仕掛けてくるので読んでいれば決めやすい）で一気に有利な状況にもっていく事を考えましょう。

・めぐみ側の攻め

ななは中段攻撃が無く、投げもダメージが０なので接近戦でめぐみのラッシュを返すには何か技を出さないといけないわけです。
そう言った事を逆に利用して接近戦ではあまり攻めないというのも手です。ななの攻撃は当たると結構痛いんですよ。他のキャラとやる時に比べて待ち気味に試合をすすめましょう。

攻める時は下段を中心にします。
奈々の必殺技は下に強いものが無く、しゃがみ弱を重ねておけば奈々の技でつぶせないのは舞刀蒼炎陣くらいの物です。

・終盤は特に

ななは体力差がついた時に気絶を狙える桜花連撃、とてつもないダメージの舞刀蒼炎陣があり、一発逆転の可能性を常に秘めています。有利であれば有利である程慎重に事をすすめていきましょう。

終盤等はしゃがみガード中心で待って、焦って動いた相手を刈るくらいの気持ちがあっても良いと思います。

●VSめぐみ●

・同キャラ戦

ちょっと嫌なのがこの同キャラ戦。キャラ性能が同じなので勝敗が完全に腕で決まるわけです。負けるとめぐみ使いとしての資質を問われる訳です。嫌ですねえ。
めぐみ自身の性能は嫌と言う程分かっているでしょうから、ここでは特に注意したいことをピンポイントで紹介しますね。

・避けは控えめに

ふみ投げが投げ抜け不可なので近距離戦でうっかり避けてしまわないように注意しましょう。相手の攻撃を避けたい時はバックダッシュとジャンプをメインにします。

・ダッシュ強を食らった後

相手が何をしてくるか読み合いですが、相手がふみ投げを狙う、と読んだ場合、こちらも空中投げで投げ合いにもって行けます。決まると気持ち良いですよ。
また、ダッシュ強を食らったら前ダッシュで相手のラッシュを回避してみるのもいいでしょう。

・投げ抜け後は・・・

とっさにふみ投げにいけない場合はやはり通常投げを狙う事になります。投げ抜けが起こった後の間合いはちょっと踏み込むとふみ投げの間合いでもあるので、安易に下段攻撃を狙いに行くと吸われますよ。

・2Pカラーを、、、

迷彩ですね。

●VSりゅうこ●

・戦いの概要

めぐみにとって最初から最後まで気が抜けない戦いになります。ふっと気を抜いた瞬間に投げかカウンターを食らってしまったら『今までの戦いは何だったのだろう』と思ってしまう程です。
りゅうことの戦いは投げ（空中投げ）とカウンター攻撃を如何にして食らわないようにするか、に集約されます。

・投げ抜けはしっかりと

りゅうこの投げはもう言わなくても分かるように食らったら死にます。近距離で避けた場合は投げ抜け入力が絶対になります。
めぐみのしゃがみ弱を避けた時等はしっかり反応しましょう。投げ抜けした後はバックダッシュなどで仕切り直します。
また相手の投げ抜けを読んでカウンターを合わせてくるような相手に注意してください。

・あまりジャンプしないように

りゅうこの空中投げは上に間合いが広いのでりゅうこより先にジャンプするのは自殺行為です。無闇に飛ばないようにしましょう。

・攻撃をガードされたら

ガードされたのを確認したら可能な限り早くバックダッシュか避けを入力します。ぼーっとしてるとGCのカウンターが飛んできますよ。これを食らったらジ、エンドです。ダッシュ強攻撃など、結構スキの大きそうな技でも回避が間に合うので、諦めずに回避を試みましょう。
バックダッシュでカウンターを回避した後はりゅうこの硬直にダッシュ強を当ててラッシュにもって行きます。
とにかくカウンターには注意。

・りゅうこのダッシュ投げ

りゅうこの嫌な戦法にダッシュ投げがあります。ダッシュには僅かながら無敵があるのでタイミングが合えばめぐみのしゃがみ弱の間合い外から踏み込んでダッシュ投げが決められる事もあります。
中間距離ではダッシュ投げに警戒しましょう。もつれた時にもいきなりダッシュ投げを狙ってくることもあります。
りゅうこのダッシュには相殺が無いのでしゃがみ中を置くのが結構効果的です。恐いですけど。

・起き上がりを攻める

りゅうこを倒したらいっきに攻めたい所なんですが、、、、。りゅうこには起き上がりダッシュ投げがあるのでしゃがみ弱を重ねているだけでは安全とは言えません。起き投げで投げられないどろっぷきっくをメインに攻めてみましょう。
もしどろっぷきっくが起き上がりカウンターで相殺されたらすぐに相殺後ガードしてカウンターをガード、そこから空中カウンターで反撃します。

・➡＋強攻撃を食らったら？

この技は空中で自動空中受け身をとるという性質を持ちます。この技で浮いたところで暴れていると、カウンターで食われます。
この技を喰らったら、何もしないで着地というのが一番安定するのですが、ここはひとつ、食らった後にどろっぷきっくでカウンターを相殺➡ガード➡空中カウンターというのを狙ってみましょう。
これだと、ダッシュ投げに来られてもどろっぷきっくでダッシュを潰せるという特典付きです。

・相殺が起きたら？

相殺が起こるのはりゅうこのカウンターに対してが多いハズです。
地上で相殺したらジャンプして空中ガードからカウンター。空中で相殺したら相殺キャンセルガードからカウンターが有効です。

●VSきゃしい●

・最強の破壊力

あすか120%中最大の破壊力を持つキャラともっとも貧弱な攻撃力を持つキャラ。
めぐみにとってはかなりツライ戦いになります。しつこくしつこく行きましょう。

・こいつも立ち弱中段系

きゃしいも立ち弱が中段になるキャラのひとりですね。まあこれくらいないとやってられませんが、、、。
しかし、立ち弱が中段になるとは言ったものの、密着状態で使うとトリプルヘッドとショルダークラッシュは打撃無敵があるので抜けて掴まれる可能性もあります。
中段攻撃としてはどろっぷきっくを中心に組み立てましょう。これなら投げられませんね。

・避けないように

きゃしいは投げ抜け不可のコマンド投げを多数持つ上に、通常投げですら投げ抜けしにくいようになっています。よってVSきゃしいでは避けの使用頻度をぐっと下げる必要があるのです。
避けるシチュエーションでは代わりにバックダッシュした方が良いでしょう。

・トリプル、ショルダー対策

相手のトリプルヘッド、ショルダークラッシュは無敵技に弱いので、モーションを見た瞬間に弱ボンボンあっぱーかカウンター攻撃で返せるようになればかなり楽になります。自分できゃしいを動かしてみて、トリプルとショルダーの起こり（出かかり）のモーションを覚えておくのも良いですね。

・しつこくしつこく

中間距離では立ち中ならきゃしいのしゃがみ中に相殺とれるか潰せるので、立ち中→バックダッシュ、や、ダッシュしゃがみ強→バックダッシュなどでチクチク行く事も必要です。さすがに接近してばっかりだと死にますから。相手に嫌な思いをさせてから一気に攻めるのです。

・J攻撃からのトリプル

ジャンプカウンターなどで飛び込んできてガードさせてる内にトリプルで掴みに来るような戦法もきゃしいにはあります。きゃしいのジャンプ攻撃には空中投げかバックダッシュで対処しましょう。
間合いを離して仕切り直しです。

どろっぷで相殺

重ねにいったどろっぷきっくはキャシイラリアットと良く相殺を起こします。そう言う時には相殺キャンセル空中ガードからカウンタ～（またかい）。だってこれが一番いいんですもの。
地上での相殺はバックダッシュかジャンプが基本。相手のゲージあるときはいてこましが相殺キャンセルでとても強いので注意。

●VSきよこ●

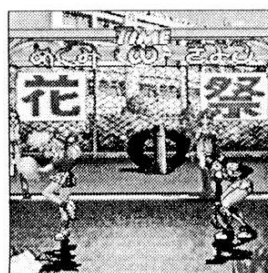
・中々に嫌な相手

これといった特長が無い様に思えますが、これがなかなか、清子独特の攻めはかなりの異彩を放っており、苦戦を強いられます。

・立ち弱中段は考えない

清子はしゃがみ予備モーションが非常に低いので立ち弱はいかなる場合でも中段攻撃になりません。
よって清子に壁際ラッシュを仕掛けたい場合はどろっぷきっくを使います。

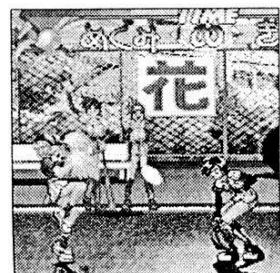
・スライディング

やはり清子の技の中で最も注意すべきなのはスライディングでしょう。
中間距離からスライディング、ヒットしたら各種必殺技、ヒットしなかったらバックダッシュ、というのが清子のメインになる（ハズ）なのですが、このスライディング、ガードしてしまうとそのあとGCダッシュ強で追いかけても清子のバックダッシュに届きません。
中間距離ではどろっぷきっくでスライディングの上から攻めるか、もしくはスライディングを避けてからバックダッシュにダッシュ強を合わせて行きます。
スライディングをガードしなければダッシュ強が間に合います。
覚えておきましょう。

←ちょっと嫌な距離。清子は幸い投げが強力では無いのでうまいこと避けを使います。

・清子の避け

清子の避けは後半モーションがキャンセルできないので、清子が避けたら積極的に攻めましょう。

・清子の隠し玉

下に写真載っけて置きますが、これがかなり嫌な攻撃です。無理やりガードポーズを取らされて通常歩行による行動が制限されてしまうのです。可能な限り立ち弱でさっさと相殺していきたいところですがそこを狙ってスライディングが来たりします。気を付けて。

←こんな感じでボールをセットされるとかなり嫌な感じですね。清子が牙を研いで待ってますよ。

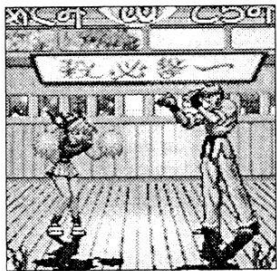
●VSとらみ●

・打撃の女王

とてつもなく長いしゃがみ大攻撃と何でも無い連続技で大量の体力を奪う打撃の女王。ま、空手やってるんですからこれくらい無いといかんのでしょうけどね。

・しゃがみ大に注意

先程も触れましたが、しゃがみ大のリーチと攻撃力がハンパではありません。中間距離では常にしゃがみ強を狙われていると言っても過言ではありません。

また、しゃがみ大➡バックダッシュは、しゃがみ強をガードしてしまうとダッシュ強で捕らえられません。先読み気味に避けてからダッシュ強で反撃しましょう。

←このくらいがとらみのしゃがみ強の間合い。常に足元に注意すること。どろっぷきっくで近づいていくのも良い。

・とらみの投げ

とらみの投げ、軽量キャラには痛い追い討ちが来ます。打撃があんなに強いのに投げからもめぐみより減らせるのです。近距離では投げすらも警戒していかなければいけないわけです。とらみの投げは早めに抜けた後には立ち中やダッシュ強で反撃が出来ます。着地したタイミングをしっかりと見て反撃しましょう。『投げ抜けされたら反撃される』というイメージを持たせることが大事なのです。

・攻められたら？

とらみは立った状態から中段と下段の2択をを仕掛けることが出来ます。中段も早いのでヤマを張って返していかなければ行けません。しっかりと読んで、1段目にGCダッシュ強！

形勢逆転を狙いましょう。

間合いが近い時は弱ボンボンあっぱーで切り返すのもいいでしょう。そこからの良い連続技ありますし。

・ラッシュ時の注意

めぐみがラッシュをかける時の注意点をいくつか。

とらみは立ち弱が中段になるキャラだということ。接近戦では圧倒的に有利です。相手の双龍拳と投げに注意を払いながらのラッシュになるんですけどね。

ダッシュ強の後にふみ投げを狙う場合は方向キーを思いっきり前に入れておけば双龍拳がかわせます。かわした後は背後からダッシュ強。相手に『むやみに双龍拳は出せない』と思わせれば立ち弱中段がいっそう生きてきます。

しかし、こちらがダッシュ強からのふみ投げを狙う時に、とらみがダッシュ強を出すと、ダッシュ強には無敵時間があるのでこっちが何もしなかったら投げになり、バックダッシュやふみ投げはダッシュ強の餌食になります。そういう返され方をしだしたら、前ダッシュで裏に回り込むかか、空中ガードして反撃しましょう。

●VSたまき●

・地上戦でのたまき

たまきの地上での主戦力、それは投げとしゃがみ中です。

投げは投げぬけ受け付け時間が非常に短く、狙って投げ抜けするのは困難です。しかも壁際で受け身を取り損ねるとめぐみなんぞは一瞬で気絶してしまう程の（大袈裟）痛ったい連続技が待っています。

しゃがみ中はといいますと、判定が強く、しかもめぐみのダッシュ相殺に上手い具合にかからないような判定を持っています。めぐみの突進が止められてしまうんですね。要注意です。

・迎撃V

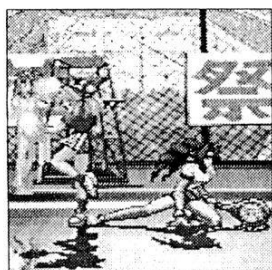
これは初段をガードすると2段目がガード不可になります。1段目にしっかり避けでキャンセルをかけて反撃しましょう。

・中間距離での読み合い

めぐみはたまきのしゃがみ中が届かない間合いで、避け➡ふみ投げや、ダッシュ➡どろっぷきっくでの接近を狙って行きます。

最初の避け、ですが、たまきのしゃがみ中をかわしながら、しかも相手の投げ間合い外、さらに相手のしゃがみ中の硬直にふみ投げが決まる、というナイスなタイミングで狙っていきたいところです。

少し先読み気味で避けます。

タイミングがズレると避けてる所を投げられたりしますけどね。

←こんなかんじでしゃがみ中をかわしてそのスキにふみふみを決めよう。

・たまきの攻撃をガードする

たまきには中段攻撃が無いので地上の打撃は全てしゃがみガードで防げます。覚えておきましょう。

あと、環の特性として、通常技にバックダッシュでキャンセルできない、というのがあるので技をガードしたらGCダッシュ強で常に形勢逆転が狙って行けます。

・たまきの空中戦

実はコレがかなり嫌らしいです。跳んだ瞬間にダッシュジャンプして空中投げ、で跳ばせないか、地上でジャンプ攻撃をしっかりガードしてGCふみ投げ、もしくはダッシュから立ち弱としゃがみ弱で2択をかけます。着地には立ち弱が中段になるんですよ。

最後に、壁際での投げはR1で受け身を取る事をオススメします。

●VSしのぶ●

・打撃ONLY？

しのぶは打撃性能はピカ１の代わりに投げがほとんど役に立たないという両極端な性能を持ちます。お互いに得意なラッシュをかけた方が試合を制します。
めぐみは投げが使えるわけですから、しのぶ戦ではそっちを全面に押し出して闘って行きましょう。

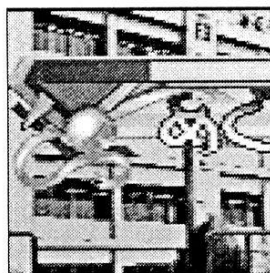
・しのぶのラッシュ

しのぶのラッシュは中段の踵落としと、しゃがみ中を使った良くあるタイプのように見えますが、これが結構見切りにくいのです。特に画面端でのラッシュは強烈なので前ダッシュ等で逃げましょう。しゃがみガードを中心にして相手の踵のモーションが見えた瞬間に方向キーを離す、これが出来るようになると良いんですけどね〜。
ラッシュへのGCは前ダッシュかダッシュ強で行きましょう。いつでも攻めに回れるのが魅力です。

・起き攻め

しのぶは無敵技の性能が良いので受け身を取られなかった場合の起き攻めはすこし控えめにしていく必要があります。幸いにもしのぶは投げがほとんど使えないので、相手の起き上がりに避けを狙っていくのが効果的です。

・でも投げに気をつけて

しのぶのゲージが溜まった時は投げ➡ダッシュ➡メガトンダイナマイトが連続技になります。
全段ヒットしないとはいえ、十分すぎる破壊力なのでしのぶのゲージがたまったら投げも警戒しないと痛い目見ます。

←しのぶの投げからメガトンダイナマイト。体力満タンからこんなに減るんですよ。終盤は特に気をつけて。

・飛び道具は、、、

しのぶの飛び道具はダッシュでくぐれます。相手が撃ってきたら接近のチャンスと思いましょう。
ただし、ダッシュ攻撃を出してしまうと当たってしまうので注意して下さい。

・精神ダメージを

番長トルネード、番長ダイナマイト、メガトンダイナマイトはガード出来ればもちろんダッシュ強等で返して行けますが、ガードキャンセルジャンプからの空中投げも狙えます。これが成功するとなんか嬉しいですし、相手に精神ダメージも与えられます。

しのぶ戦は避けを上手く使いながら接近戦を挑む、これがコツになります。一発逆転のバクチ技を警戒しながら投げを中心に組み立てられれば五分五分に戦えるとは思いますよ。

■最後に■

ちょっと長めのめぐみ攻略、如何だったでしょうか？
めぐみは攻撃力が高いキャラには苦戦しますが、投げ抜け不可のふみ投げや強力な選択攻撃のおかげで相手にワンパターンな強い戦法にをされたとしてもそれに柔軟に対応して行く事の出来るいいキャラだと思います。気に入ったらとことん使いこなしてあげて下さい。しかし、めぐみはラッシュがキツイキャラなので、対戦の勝率以上に嫌がられちゃうんですよね。めぐみのラッシュは確かに強力なのですが、穴がたくさんあるのはめぐみを使えば分ると思います。攻撃力もズバ抜けて低いですし。対戦してくれるお友達があまりにもボコボコにされて悲痛な面持ちであれば『こうすれば返せるんだよ、ホラ』とやさしく教えてあげて下さいね。今でもスペシャルで対戦してくれるなんて、ありがたいお友達である訳ですから、それくらいの犠牲は払ってでもつなぎ止めて置きましょうね。

さて、ここからは後書きでも。あすか120%、しかもスペシャルの本で二版目を出す事が出来るなんで嬉しい限りです。第二版ということなので、初版を買っていただいた方でも満足していただけるように、99年冬に初版本を出してからさらに対戦をして気が付いた事や、こんな事は書かなくてもいいかな？と思ってた細かい事などを詰め込んで２ページ増やしてみました。追加要素はマニア向けの解析的な記事が多いのですが、暇な時に部分的に眺めていただいて、『ああ、こんな事も出来るんだなあ』と思って下されば幸いです。相手の行動に対する対処も色々と書いておきましたので、戦略を立てる上での指針にして下されば嬉しいです。対戦してみると面白い物で、同じキャラを使っても人によってかなりの個性が出るんです。ですから、私の戦法があまり気に入らなかったという方は良いと思った所だけを上手いこと利用して下さいね。
とにかくあすかスペシャルは対戦です。対戦してくれる友達がいる方はどんどん対戦しましょう。私自身、九州の宮崎県という地理的関係からこの本の他の担当者と対戦する事なんて年に数回ですが、あすかの対戦を目的とした旅行なんかもするくらいで、毎回楽しませてもらっていますよ。
こんな素晴らしいゲームを作った方々と対戦してくれる皆様にこの場を借りてお礼申し上げますよ。

（2000年吉日　おかべ）

大久保久美・対戦攻略

地味な女でいいですか？　戦い方も地味だけど、いいですか？
ガード固めて逃げ回り、耐えて忍んで貴方を待つの。
だけど屈弱当たったら、魅せます、打撃女の真骨頂。
歌うは大久保久美。曲は『リボン恋唄』。それでは、はりきってどうぞ！

担当：もりや　ナレーション：玉置宏（ウソ）

本文中の用語解説

弱中強…攻撃ボタンによる強さ。小中大とは書かない。
立ち○…地上での立ち攻撃。
前入れ強…地上でレバー前＋強ボタンで出す攻撃。ボール。
屈○…地上でのしゃがみ攻撃。
J○…ジャンプ攻撃。
GC…ガードキャンセル。
リボン…リボンカッター。原則的に強リボンしか使わない。
スティック…スティックショット。
スワン…スピニングスワンキック。
スライサー…リボンスライサー。

久美ちゃんってどうよ？

あすか120%スペシャルVer.2（以下SP2）における久美ちゃんの特徴をズラッと挙げてみよう。

1. 攻撃判定の強い技が多い

ナイスな判定を持つ通常技が多い。地味に屈弱とか、屈中とか。

リボンの相殺能力の高さもなかなか。

2. 攻撃力が低い

環やキャシィと比べると泣きたいぐらい攻撃力が低い。

コンボの少なさもこの欠点を後押ししている。

3. 投げを抜けられると反撃確定

個人的には「SP2＝投げゲー」だと思うので、この欠点は致命的。

投げるつもりは無くても、投げ抜け入力が投げに化ける事も。投げ間合いにいる事自体が危険。

4. 避けがキャンセル出来ない

SP2において非常に重要なムーブ、それが避け（透かしとも言う）。

だが、久美の避けは他キャラの避けと違って後半部分をキャンセル出来ないので、戻りぎわを狙われる。

以上の特徴により、久美は「地味な打撃キャラ」という事が言える。

判定の強い屈弱からちまちまとコンボを狙い続ける。これがSP2久美の生き残る道だ。

基本戦術～初心者殺し～

久美の技の中で一番性能が優れているのは屈弱である。長いリーチ。引っ込んだ食らい判定。後スキの少なさ。連打可。連続技にも繋いでいける。まずはこの技を当てに行こう。

相手が近づいてくるのを待つか、あるいはこちらからダッシュやジャンプで近づくかして屈弱を連打してみよう。

ヒット確認出来たらそこから屈強→リボンと繋ぐ。これが久美の基本コンボになる。

リボンを当てると相手はダウンするか受け身を取るかするので、また屈弱を重ねていこう。

屈弱は先端だけを相手に重ねるようなカンジで出していく。屈弱の先端には食らい判定がないので、相手はなすすべがない。

とはいえ、相手も屈弱を食らい続けるワケではない。

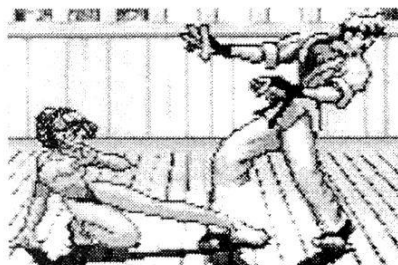
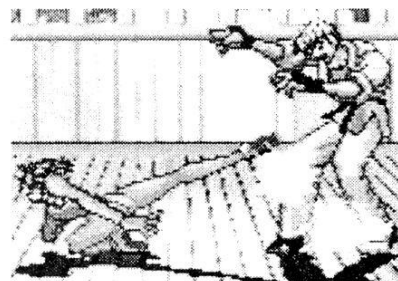
もし相手が徹底的にしゃがみガードを固めているなら、屈弱が届かなくなった頃に弱スティックを出そう。相手が「動こう」と思ったところにビシッと当たる。当たったらまた屈弱を重ねにいく。ガードされても重ねにいってみよう。

屈弱→屈中とつないでもいい。相手はジャンプも出来なくなるぞ。

たまには前入れ強に繋いでいくのもいい。中段攻撃なので相手のしゃがみガードを崩せる。一度でも前入れ強を見せておけば相手のしゃがみガードが甘くなるのでいいカンジ。1試合に2～3回使うぐらいがいい。

前入れ強をヒット確認出来るのならダッシュ攻撃に繋いでまた屈弱で固める。前入れ強を3段目まで出し切ってもいい。

相手がGCして何か技を出してきた場合は、すぐにリボンを出そう。レバーを下に入れたままR1を押せばリボンが出る。これでほとんどの技は潰せるはず。

一番困るのは屈弱を避けられた場合。これが問題だ。相手は投げを狙ってくる確率が高い。

▲このぐらいの間合いで屈弱を連打。ヒットしていたら…

▲屈強につなぎ、キャンセルリボン。そして、屈弱連打に戻る。

相手が投げ間合いの外にいるなら、避けから戻ってくるまで屈弱を重ねておこう。

投げ間合いの中にいるときは大ピンチ。素早くバックダッシュやジャンプで間合いを離して仕切り直し。決して投げ合いをしてはいけない。間違えて久美が投げてしまうと投げ抜けされて反撃を受ける。

この「投げ間合い」というのがキャラによって、あるいはプレイヤーによって変化するので注意。避けからのダッシュ投げは意外なほど間合いが広い。「ヤバイな」と思ったらとにかく逃げよう。

仕切り直しになった後は、また屈弱を当てるチャンスが訪れるまでブラブラとしていよう。

これが久美の基本戦術であり、奥義である。相手が久美慣れしていなければ、これだけで勝てる。
「とにかく屈弱」&「ヤバくなったらすぐ逃げる」という行動を確実に行えば、理論的には負ける事はない（ちょっとウソ）

応用戦術～起き攻め～

屈弱からのコンボでリボンを当てれば相手はダウンするので、久美には起き攻めのチャンスが与えられる。ここで決して攻撃の手を休めてはいけない。

起き攻めでももちろん屈弱連打が大活躍するのだが、いつまでもこれをやっていると相手もいい加減対策を考えるようになる。

例えば、起き上がりバイオインパクトやゲッツーストライカーといった判定の強い無敵技を出すとか、リバーサルジャンプで逃げるとか、しゃがみガード→GC避けを出すとか。

このように久美の起き攻めを回避されてしまうと、今度は相手のペースで戦いが進んでしまう。これはマズイ。ここはひとつ「容易に逃げられない起き攻め」を考えてみよう。

ここで使うのが、屈中→前入れ強の連係である。

屈弱がギリギリ届くぐらいの間合いから、この連係を相手の起き上がりに重ねる。これなら相手の行動をかなり封じる事が出来る。

バイオやゲッツーなどの屈弱だと負ける技に対して相殺が取れる。すかさず後出しリボンだ。

リバーサルジャンプで逃げようとしたところには屈中がビシッと当たる。もちろん、空中ガード不可だ。

相手が屈中に対してGC避けを出したら、久美は前入れ強を出し切る結果になる。ここで相手が避けから復帰して攻撃に移ろうと思っても、相手の足元にはまだボールが転がっているのだ！

もしこの「置きボール」が当たったら、ちょっとダッシュして屈弱につながる。ここからコンボが決まるとカッコいいぞ。

このように、屈中→前入れ強の連係を起き攻めで使えば、相手の選択肢のいくつかを防ぐ事が出来る。おまけに下段→中段の連係でもあることだし。

他に相手が考えそうな回避行動と言えば、前後へのダッシュがある。前ダッシュについては、ダッシュ投げが可能な間合いじゃないと回避行動として成立しない。つまり、久美のいつもの間合いを保っていれば前ダッシュで逃げられる事は無い。

バックダッシュについては、先読みのダッシュ攻撃で追いかけていく。上手くヒットしたら屈弱につながるので、そこからコンボを入れよう。

つまり、屈中→前入れ強の連係と先読みダッシュ攻撃のみで相手の起き上がりの行動の大半を防げるのだ。起き攻めを成功させ続ければ、久美の勝利は目前である。気合いを入れていこう。

ダウンしている間というのは、わりと冷静になるものだ。相手は自分の置かれている状況を把握し、そこからベストの行動を導き出す。こちらも相手のクセを読み、裏をかいて読み合いに勝ち続けていこう。

特に起き上がりバックダッシュはプレイヤーによっては多用したり、逆にほとんど使わなかったりする。対戦中、相手が起き上がりバックダッシュを使用するのを見てから、起き攻めの選択肢にダッシュ攻撃を加えていこう。

普段の立ち回りでも屈中→前入れ強の連係は利用出来る。屈弱連打よりもやや遠い間合いから攻撃する事が出来るので、接近しづらい相手に対して使っていこう。空振りに注意。相殺狙いなら最速でチェーンさせる事。

まあ、結局避けられたら終わりなんだけどね。「置きボール」も単なるイヤガラセにすぎないしい(笑)

応用戦術～空中戦～

久美ちゃんのもう一つのバトルフィールド。それが空中である。

基本通りに戦いが進めば、わざわざ空中戦を展開する事もない。が、現実にそう上手くいく事は少ない。

地上戦ではなかなか切り崩せない相手に対して飛び込む必要もあるし、回避行動の一つとして久美が空中に逃げる場合もある。

何より、空中戦を交えれば地味な基本戦術に彩りを加えられる。ここはひとつ、空中戦を考えてみよう。

とりあえず空中で使う技はJ強と空中スワンだけでいい。J強キャンセルスワン、という連係も使える。

空中スワンを使えばジャンプ軌道をトリッキーに変えられるので、上手く使えば相手を翻弄出来る。2段ジャンプを交えて、相手に軌道を読まれないように飛び回ってみよう。

なお、空中スワンの弱と強は軌道が違うだけなので、原則的に落下の速い強の方を使う。

まず、相手と自分が両方とも空中にいる場合。

相手が先に飛んだ場合は、下から接近して空中投げか空中スワンを狙う。強スワンのコマンドを入力しておけば、間合いに応じて空中投げになる。

この場合に限らず、J強を出すときなどはレバーを横要素に入れておこう。空中投げが決まって損する事は無い。

空中スワンは地上版と同じく上昇中が空中ガード不可なので、相手に反撃されなければ当たる。ただし、攻撃判定が上の方にしかないので注意。

自分が先に飛んでいて相手が飛んできた場合。このときは下方向に強いJ強かJカウンターを出す。

空中投げ回避のためにはJカウンターが望ましいが、J強なら状況に応じてスワンが出せるので便利。相手を見て使い分けよう。

相手が地上にいるとき、つまりこちらが飛び込む場合もJ強を使う。

打点を低くすれば地上での連続技につながるが、その前に空中投げ等で対応されやすい。接近手段として割り切るのなら打点を高めにしてもいいだろう。相手の対空技と相殺したり、GC空中投げを狙われそうなときはキャンセルスワンで逃げろ。

飛び込んだ場合だけでなく、相手の攻撃からリバーサルジャンプで逃げた場合にも同じような状況になる。このときは2段ジャンプを使い果たしている場合が多いので、スワンで逃げるかJカウンターを出しながら無事着地出来る事を祈るか、相手の動きを見て判断しよう。

対空についても触れておく。

相手に飛び込まれた場合、まずはダッシュを駆使して逃げる事を考えよう。相手につきあう義理はない。

それでも迎撃しないといけない場合もある。そんなときは屈中、強スワン、スライサー、リボン等を使おう。

屈中とスワンは空中ガード不可なので、ガードしながら飛び込んでくる相手に有効。遠目の間合いなら屈中の先端を当てるように、真上から来るようなら強スワンを早めに出そう。

強気で迎撃するならリボンかスライサーで。無敵時間があまり長くないので、GCで出したほうがいい。

相手が2段ジャンプを残している場合は、これらの対空技をスカされる可能性が高いので注意。

こちらもジャンプして空中投げ狙いでいくのも案外リスクが少ない。

万能対空は存在しないので、読まれないように色々やろう。

連続技

()内の数字は何段目でキャンセルするかを示す。屈中(1)→立ち強とあったら、屈中の1段目から立ち強につなぐ、という事。

必殺技、ダッシュ攻撃へのつなぎは全てキャンセルで行う事。

まずはしつこいようだが基本コンボ。

屈弱×2→屈強→リボン

命名『久美ちゃんカッター』。屈弱2発でヒット確認したら確実にリボンまでつなげてダメージを奪おう。

技後の反撃などに使うならヒット確認の必要がないので、屈弱1発でつなげていけばダメージが増すぞ。

全てのコンボで言える事だが、リボンの部分はスライサーでもオッケー。だが、リボンならその後の起き攻めがやりやすい。対戦の流れを重視するならスライサーを使う必要はない。

画面端だと屈強の時点で壁受け身を取られる可能性があるので、屈中を使おう。

屈弱→屈中or立ち中→前入れ強(2) →リボンorダッシュ攻撃

中段を含めたコンボの一例。立ち中から前入れ強or屈強で2択をせまってもいいし、屈弱→前入れ強と直接つないでもいい。前入れ強を出すタイミングを読まれないように色々やってみよう。

スワン(下り1ヒット)→屈弱 →屈強→リボン

スワン(スライサー)の下り部分が地上の相手にヒットしたら地上コンボにつなごう。間合いが近ければ屈中や屈強もつながるので、気絶時専用のコンボにつないでもいい。

スワン→スライサーなら間合いに関係無くつながる。

J強→屈強→リボン

飛び込みが成功したときはなるべく屈弱をはさまないほうがダメージ効率がいい。ジャンプ攻撃を上手く当てるのが難しいが、成功すればかなりのダメージになる。屈強→リボンだけでもそれなりのダメージ。

屈強→スライサー

単純かつ強力。けりけりダンスのお釣りなどに確実に決めよう。久美の連続技の中では一番ダメージが大きいので、気絶時にも使おう。

普通に決めると8ヒット(清子には7ヒット)になる事が多いが、キャンセルのタイミングを微妙に遅らせると11ヒットになりやすい。コマンド入力はマクロ(↓+R1+□)でやってみよう。

次に追い打ち系。チャンスがあれば確実に決めよう。

前入れ強(2)→リボン →ダッシュ攻撃orリボン

リボンの最後の1段がヒットすると相手が高く浮くので、ダッシュ攻撃等で追い打ち出来る。ダッシュ強がいい当り方をすればその後もう1回リボンが入る。

ダッシュ強→スライサー

ダッシュ攻撃で吹っ飛ばしてしまった相手への追い打ち。空中でガッチリ捕まえる。

応用例として屈弱×2→屈強→ダッシュ強→スライサーというコンボが出来る。多段なので気絶を狙えるぞ。

屈強→屈強

1~2ヒットで相手をダウンさせたときの追い打ち。いわゆるモーニング。相手が受け身を失敗したら確実に入れろ。スワンの下りが2ヒットした後も入る。

屈強→屈強→スライサーも入るが、後のスキが大きいので「これでトドメ」という場合以外は使わない事。

屈中スタートの気絶時専用コンボ。

相手を気絶させた場合、ダメージを取るなら屈強→スライサーや(J強→)屈強→リボンが一番効率がいい。しかし、目先のダメージよりもその後の対戦の流れを重視するなら色々なコンボを使ってみよう。地味な久美ちゃんがちょっぴり輝く瞬間でもあるしね(笑)

屈中→立ち強をそれぞれ1段でつなぎ、ちょっと浮いた相手にダッシュ強をカス当りさせれば相手を完全に浮かせられるのだが、可莉奈にはダッシュ強がスカる。環にも入りにくいので、この二人には屈中を省く事。

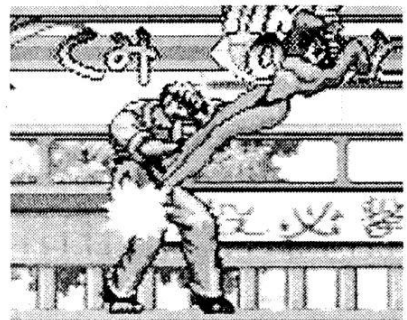
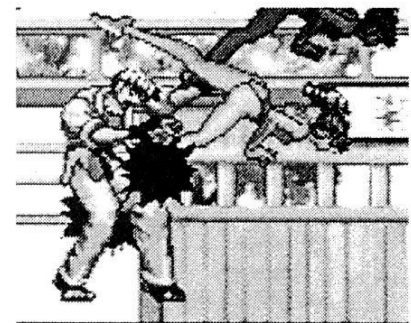
屈中(1)→立ち強(1)→ダッシュ強 →屈強→リボン

ダメージは屈強→リボンよりも少し落ちるが、気絶値とゲージを稼げる。

屈中(1)→立ち強(1)→ダッシュ強 →立ち強(1)→J強(2)→J強スワン

試合の流れを重視するならコレ。命名『久美ちゃんグラビティ』。最後に地面に叩き付けるエリアルなので、受け身を取らせて久美のペースを持続出来る。もちろん、受け身を取らなければ叩き付けダメージも得られる。

立ち強で拾い直してキャンセル前ジャンプからエリアル。高めの位置でJ強の2段目(足が伸びきったところ)を当て、キャンセル強スワン。上手くいけばスワンの下りがヒットし、相手を地面に叩き付ける。タイミングがちょっと難しいので、要練習。

拾い直しのときの立ち強を2ヒットまでさせてもいい。この場合はしっかり引きつけて立ち強を当てる事。

▲J強をこの高さで当てる。そして…

▲キャンセル強スワン。下りのみ当てる。

屈中(1)→立ち強(1)→ダッシュ強 →屈中(2)→前入れ強(2)→スライサー

多段で気絶値を稼ぐならこれ。命名『久美ちゃんスタナー』。コンボの途中でゲージを約50%稼げるのでスライサーを狙う機会が増える。

拾い直しを屈中→前入れ強で行う。どちらも2段当てる事。この後スライサーが6段入る。計14段。

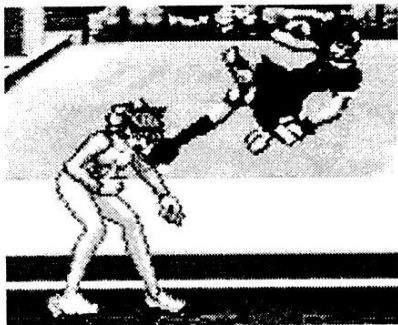
気絶時にこのコンボを入れ、直後に屈弱×2→屈強→ダッシュ強→スライサーを決めれば忍までならもう1回気絶する(クリティカルが入れば竜子まで)。命名『久美ちゃんデスゲーム』。

状況限定コンボ

いちおう覚えておこう。

リボン(対空で相打ち)→屈強→リボン

対空で出したリボンが相打ちになった場合、相手は浮くのでそこに追い打ち出来る。

対空カウンターでも出来るぞ(笑)

▲対空リボンは相打ちでもオッケー。追い打ちを決めればこちらが得する。

スワン(空中ガードされる)→屈中→ダッシュ強→立ち強からエリアル

スワンの下りを空中ガードされた後、相手がまだ空中にいれば空中ガード不可の屈中を狙える。上手く当たればエリアルまでもっていける。無理っぽかったら屈中→リボン。

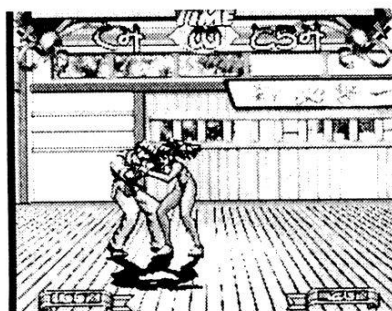
相手の起き上がりに直接屈中→ダッシュ強を重ねてみるのも面白い。

カウンター→屈強→リボン

中量級(飛鳥、久美、可莉奈、清子、忍)限定のちょっと変わったコンボ。カウンターが3ヒットするといい浮き方をするので、そこを屈強で拾う。

久美と可莉奈には密着から、飛鳥と忍には少し離れてカウンターを当てるようにすると成功率が上がる。

普段カウンターなんぞ当たる機会もないので、気絶時専用といってもいい。屈強→リボンよりも気絶値を稼げるが、不安定なので積極的に狙うのもアレだ。

清子の投げを抜けた後とかにやってみる?

▲このぐらいの位置で投げられれば…

投げコンボ

久美の投げは抜けられたら反撃確定なので、原則として使わない。

が、相手の投げ抜けが甘いようなら狙ってみてもいい。投げでプレッシャーをかければ、その後の屈弱が当たりやすくなる。

久美の投げは状況次第で追い打ちを狙える。もちろん確定ではないが、相手の受け身失敗を見たら決めていけるようになろう。せっかく投げちゃったんだし。

投げ→スライサー

画面中央で投げた場合の追い打ち。投げた後すぐにダッシュで追い、相手が地面受け身を失敗したらスライサーを入れよう。決め打ちはするな。

少しでも画面端にひっかかればダッシュ攻撃も入る。

(画面端で)投げ→リボン

画面端に向かって投げた場合の追い打ち。相手が壁受け身を取らずに跳ね返ってきたら、好きな技で追い打ちを入れよう。大安定はリボン。

(画面端で)投げ→立ち強(2)→ダッシュ強(空振り)→立ち強(1)→ダッシュ強→立ち強からエリアル

エリアルにいきたい人はコレ。立ち強の2段目(先端)のみを当ててダッシュ強を空振りし、位置を入れ替えよう。2回目の立ち強→ダッシュ強を省くと簡単になる。

(画面端で)投げ→立ち強(1or2)→バックダッシュ→屈強→リボン

屈強を混ぜて気絶値を稼ごう。立ち強までに位置を入れ替えられたら画面端に向けてバックダッシュするのだが、入れ替えなくてもバックダッシュすれば画面端から離れるので屈強で壁受け身を取られなくなる。

ちなみに、環、可莉奈、清子、キャシィの4人を画面端で壁に向かって投げると、なぜか投げモーションが空振りする。vs可莉奈戦では意外とありがちなので注意。

(画面端で)空中投げ→Jカウンター

空中投げからの追い打ち。投げた後の久美は技を出しながら降りてこれるので、Jカウンターを出せば跳ね返ってきた相手に当たる場合がある。安定はしない。J強やJ強スワンも入る。

その他のマメ知識

●地上で出す強スワンは奇襲技として優秀だが、慣れている相手なら確実にGCして反撃してくる。

決して連発はせず、先端のみを当てるような間合いで出していこう。

●久美は全ての通常技にバックダッシュでキャンセルをかけられるので、有効活用しよう。

立ち中や前入れ強にキャンセルをかけてバックダッシュすればほぼ反撃を受けない。体力的にリード出来たらこういう動きも増やして相手を焦らせよう。

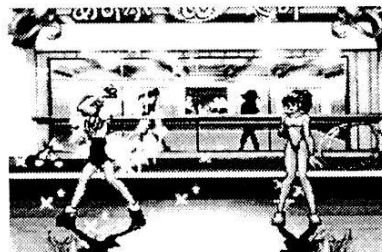
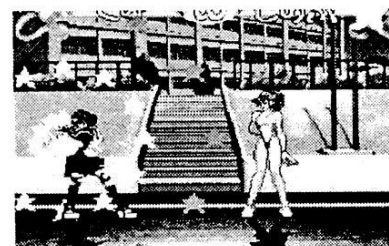
屈中や屈強にバックダッシュを仕込んでおいてもいい。

●スライサーは時間停止中に大きく前進するので、ちょっと離れた間合いで「相手が技を出す」と思ったら出してみてもいい。相手の技の出かかりを潰してヒットしてくれる。某千裂脚のノリで。ガードされたら反撃確定だけど。

●竜子のクイックに対してカウンターでGCすると、何事もなかったかのように吸われてしまう。GCするならリボンで。

●飛び道具抜けネタ。

画面半分ほど離れた間合いで飛鳥が連殺拳のモーションで光ったら、すかさず強スワンを出せば連殺拳を飛び越えてヒットする。その後は間合いが遠いのでスライサーしかつながらない。

画面半分よりちょっと近い間合いで忍がメガトンバズーカのモーションで光ったら、すかさず屈強→リボンを出せばバズーカをくぐり抜けてヒットする。

▲この間合いなら連殺拳を飛び越せる。

▲メガトンバズーカはこの間合いで。こっちはかなり難しい。やってみる?

キャラ別対策

vs飛鳥

投げも打撃も平均的に強い危険物取り扱い女。

密着されたら投げと下段の2択で大ピンチなので、絶対に近づけないように。

幸い、久美が屈弱を連打していれば飛鳥は地上から近づく事が出来ない。弱フェノも怖くないぞ！

通常技のリーチでは圧倒的に久美有利なので、飛鳥は何とか近づこうとして色々やってくるハズ。

まず飛び込み。打点が高い攻撃はGC空中投げで、打点が低ければGCリボンで迎撃する。どちらの場合もGCスライサーなら高確率で落とせる。

しかし、飛鳥の飛び込みにはJ強→Jカウンターの連係やフェイントの空中フェノ、さらにめくりやスカし投げなど様々なバリエーションがある。全てに対応するのはツライので、やっぱダッシュで逃げて間合いを保とう(笑)

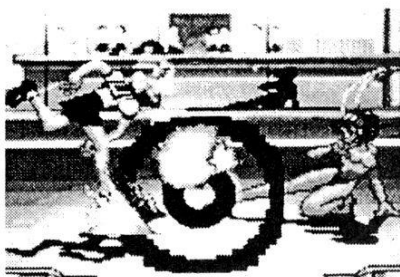
こうなると、飛鳥は地上から移動避けを連発して近づいてくるハズ。

飛鳥は投げ間合いが広い。ダッシュ投げを使われると多少離れていてもお構いなしでポイポイ投げられてしまう。「飛鳥が投げ間合いに近づいてきたな」と思ったら、すぐバックダッシュで逃げよう。もちろん、常に逃げるためのスペースは確保しておくこと。

投げのタイミングが読めたらリボンで返してもいい。投げ抜けはあんまりお得じゃない。

超フェノに対しては初段をガードし、GC移動避けを出してからリボンを出せば確実に反撃出来る。

飛鳥の狙いはコンボで相手を気絶させてから超フェノを生で当ててダメージを稼ぐ事なので、一度コンボを食らった後の行動は慎重に。

どうせ飛鳥のほうから近づいてきてくれるので、とにかくアクティブに逃げながら屈弱を食らってくれるのを待とう。

▲屈弱を連打してれば弱フェノだってへっちゃら。飛鳥を近づけるな！

vs竜子

コンボのダメージが痛すぎるあばれ野郎。

コンボの起点になるのは投げとクイック、そしてカウンターなので、この3種の神器を食らわないように注意して戦う。

投げ間合いの外で屈弱を連打していればカウンターは当たらないが、強引なダッシュ投げがちょっと怖い。少しでも間合いを離しておこう。

こうなると竜子はクイックで強引に掴みにくる。「いくぜ！」の声にしっかり反応して立ちガードし、GCリボンで返そう。

屈中の間合いで戦うのもいい。ジャンプ封じになるし、クイックに対しても相殺→後出しリボンで返せるので安心だけど、空振りに注意。

このように地上戦では有利なので、後は飛び込みとサーブ＆レシーブによる暴れに注意しておこう。

竜子の飛び込みに対してはしっかりダッシュで逃げて間合いを保とう。彼の飛び込みは100％スカし投げ狙いだと思って間違いない。着地に屈弱とかを重ねておいても吸われてしまうので、落とすなら空中ガード出来ない屈中か強スワンで。

サーブは普通にガードしておこう。GCバックダッシュで仕切り直しにしてもいい。レシーブはGCリボンで確実に落とす事。

弱レシーブに対してGCリボンを出すと反対側に突き抜けて当たらない事がままある。こういうときはGCカウンターを使おう。

ハイパータックルは1段目をガードしてGCリボンで返そう。避けると投げられちゃうぞ。

こちらから攻めるときはとにかく下段を攻めよう。しゃがみガードさせていればGCカウンターは出せないのでちょっと安心。避けられたら逃げて仕切り直し。

普段の立ち回りでは久美が有利だと思うが、一発の破壊力が違い過ぎるのでやはり強敵である。

コンボ1回プラス何らかの打撃、であっという間にピヨらされてしまうので、コンボの後の起き攻めには確実なしゃがみガードを心がけよう。もちろん投げとクイックには注意。

vs虎美

リーチの長さと破壊力の高さを誇る空手男。

屈強のリーチの長さに注意。屈強→双龍拳でゴッソリ体力を奪われるし、屈強→バックダッシュには反撃出来ないし。

しゃがみガードをしっかり固めて虎美が近づいてくるのを待とう。久美の屈弱が届く間合いならこちらが有利。虎美は気の利いた技が出せなくなる。

双龍拳に上手く相殺を取れたら後出しリボンでダウンを奪える。

一度でもダウンを奪えたら、その後はきっちりとペースを握り続ける事。久美ペースの試合になれば、特に注意する点もないハズ。ちょっと大胆に攻めちゃおう。

遠目の間合いでも立ち中や屈中でプレッシャーを与えていく。虎美にイニシアチブを与えると強烈な打撃2択を仕掛けられてしまうので、要注意。覇王拳をバラまかれるのもちょっとイヤだし。

地上戦で優位を保てれば虎美は飛び込むしかない。屈中やリボン、強スワンできっちり迎撃していこう。

虎美は投げも結構強い。投げからのコンボをきっちり決めてくるようなら要注意だ。

いちおう虎美の投げを抜けられれば屈弱からのコンボで反撃できる。しかし、投げ抜け受け付け時間の前半で抜けないと反撃が間に合わないので結構シビア。

やはり投げ合いになると不利なので「投げがくる」と思ったらリボン＋投げ抜けで対処していこう。

虎美に2択を仕掛けられそうなときは避け＋投げ抜けで対処しよう。起き攻めに対しては確実にガードしつつダッシュで逃げるカンジで。

打撃戦を展開しているうちは久美が若干有利だが、一発の破壊力はあなどれない。とはいえキャシィや竜子、環ほどの差はないので、落ち着いていこう。

とにかく後出しリボンをメインに強気に「受ける戦い」を展開するべし。

相殺キャンセル雷龍覇王拳とかでリボンを潰されたら、そのときは素直に相手のテクニックを誉めよう(笑)

vsめぐみ

機動力が尋常でないハメ女。

投げ抜け不可のふみ投げと、ガード不可に近いコンビネーションで久美の体力をジワジワと奪っていく。イヤすぎ。

リーチは久美の方が圧倒的に長いので、なるべく近づけないように戦っていきたい。ムリだけど。

一番厄介なのがダッシュ強。少し遠い間合いからでもGCダッシュ強で無理矢理近づかれてしまう。上手くガード出来てもGCリボンで返すのがちょっと難しい。確実に2段目までガードしてから返そう。

ダッシュ強を食らうと、恐怖のめぐみラッシュが始まる。圧倒的にめぐみ有利の状況で下段or中段or投げの3択をせまられる。ここをどう乗り切るかがvsめぐみ戦の大きなポイント。

打撃に関してはもう「ガード出来ない」と思っていい。立ち弱やどろっぷきっくを見て立ちガードなんて普通の人間には出来まへん。

かといって避け、ジャンプ、バックダッシュという選択もすべからくふみ投げで投げられてしまう。

この場合、しゃがみガード＋R1連打で前ダッシュして逃げるのがおすすめ。この入力だとリバーサルが出やすいので高確率で逃げられる。

めぐみとの間合いがやや離れ気味だと逃げる前に打撃を食らう場合もあるので、この場合はバックダッシュで。

ただ逃げてばっかりだとめぐみがつけあがるので、たまにはリボンをぶっ放してみよう。体力的に追い込まれたときにリボンが当たれば一発でピヨるぞ。

上手くめぐみとの間合いを離せたら、屈中や前入れ強で牽制しよう。ジャンプ封じが出来ればめぐみの接近手段を減らせられる。いっその事画面端を背負って屈中を連打しててもいいかも知れない。

起き攻めなどでこちらから攻めるときは弱けりパンやけりけりダンス、ふみ投げに注意。

けりけりダンスは出来ればガードしてゲージを溜め、最大限の反撃をしたい。

対戦しているとウンザリしてくるめぐみだが、攻撃力が低いので多少攻められてもあんまり気にしないで戦うのがコツ。気持ちで負けるな！

vs久美

同キャラ対戦。

「リボンってこんなに強かったのか！」とびっくりする事うけあい。

というワケで、いかに相手のGCリボンを封じるか、がポイントになる。

理想を言えばガードさせない＝攻撃を確実にヒットさせる、なのだがそうもいかない。

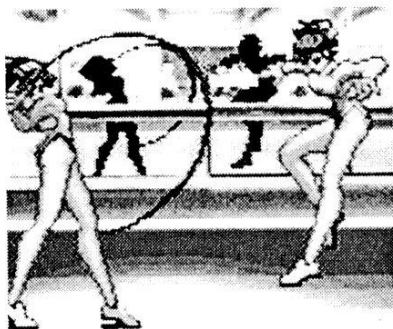
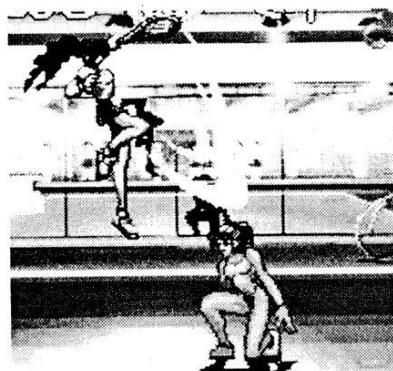
ここはひとつ、GCリボンをスカらせたり他の技で相殺を取ったりしてみよう。

屈弱キャンセル避け、とか立ち中キャンセルバックダッシュとかでGCリボンを誘ってみよう。

他の技で相殺を取るなら屈中→前入れ強やダッシュ攻撃を使い、リボンと相殺出来たら後出しリボンで返す。

「リボン以外の強い技」をいくつ知っているかが勝負の分かれ目。

困ったら避け＋投げ抜けでもいい。投げ抜けしたら屈弱から反撃だ。自分が普段やられている事をやりかえすのは気持ちいいぞ(笑)

他にも空中戦とかスティックの使い方とか色々あるけど、この辺りはプレイヤーのセンスの問題なので、ここで言う事は特にありません(投げやり)

▲キャンセルバックダッシュでGCリボンを空振りさせる。が、屈弱が届く間合いだと逃げ切れない。キャンセル避けにする？

▲環の昇りJ強は、しゃがんでいれば当たらない。だからどうしたって気もするが(笑)

vs環

ラケット振り回しまくりのタカビー女。

打撃の一発一発が痛い上にリーチや判定も強い。投げにも死角がない。「中段がない」という欠点をこれっぽっちも感じさせないキャラ性能。

間合いに応じて投げ、スライディングからのコンボ、飛び込みと色々やってくる。

投げに関しては投げ抜けよりもその後の壁受け身を確実に。失敗すると痛い追い打ちが待っているぞ。

絶妙な間合いで屈弱を連打し、投げを狙う環をひっかけるのが理想。連続避けには注意。

スライディング狙いに対しては、きちんとしゃがみガードしてGCリボンで反撃…と言いたいところだが、環の通常技は判定が強いので相殺を取られる事も多い。そうなると後出しロブやバックジャンプカウンターで逆にやられる可能性が高い。GCは慎重に。

環は飛び込みも強力。昇りJ強→下りJカウンターと出されると打つ手無し。空中2段を止めるために、環の昇りに合わせて前ジャンプ強スワンとかやってみよう。間合いが近ければ空中投げになる。2段ジャンプする環には弱スワンで対抗しよう。

あんまり良い迎撃手段ではないが、一度は止めておかないとピョンピョン飛びまくられて本当に打つ手無しになってしまう。ガッツでいけ。

ああ、ここまで書いてきてなんかイヤになってきた(笑)

久美が環に勝機を見いだすには、試合を終始久美ペースで進めるしかない。一度屈弱を当てたらそのまま一気に倒すつもりでいこう。

屈弱に対してGC迎撃Vを出されるとアッサリ反撃される。もし迎撃Vをガード出来ても裏に回られるとガード不能になる。「いくわよ！」の声にしっかり反応して避けるようにしよう。上手く避けたら屈弱から反撃開始だ。

迎撃Vそのものはあまり痛くないので、食らった後の攻防に全力を注ごう。若干こちらが有利に動けるので打撃は屈弱で潰せるが、投げは防げない確率が高い。そのときはリボンだ。

地上にいてもいい事ないので、困ったら空中に逃げたりしてみよう。

vs可莉奈

本体よりもカエルが強い、と評判の生意気女。

とはいえ本体もそれなりに強い。

ケロぴょん関連で一番怖いのはセットアップ。うかつに打撃が出せなくなるので、久美ちゃんはほぼ手詰まり状態。

理想は「セットアップするヒマを与えずに攻め続ける」って事だけど、なかなかそうもいかない。

セットアップされてしまったら、ケロぴょんに屈弱か前入れ強のボールを当てて解除させよう。ただし、ケロぴょんを攻撃した瞬間に相殺メガヒートとかを仕掛けられると大ダメージ。要注意。

メガヒートは可莉奈の一発逆転技。久美には連続して3発ぐらい余裕で入るので、「食らったら負け」だと考えていい。ゲージが溜っている状態のケロぴょんには絶対に近づかない事。

逆に可莉奈はここぞとばかりに近づいてきて、スライディング→メガヒートや前入れ強→メガヒートを狙ってくる。とことん逃げろ。

強リボンが届く間合いでメガヒートをガード出来たら、GCリボンで反撃。これ以外の反撃は無理。

他のケロぴょん技はヒートプレスとアタック、そしてアングラー。ヒートプレスを盾にして2択を仕掛けてくる可莉奈が多いので注意。しっかり見切ってGCリボンで反撃する事。アタックも地味に痛い。アングラーは「ゲージもらい！」ぐらいの気持ちでガードしておこう。

本体が持つ要注意の技はバイオインパクト。判定が強いので屈弱をあっさりと返される。

こちらから起き攻めするときは、屈弱の先端がギリギリ当たるぐらいの間合いから屈中→前入れ強を重ねていこう。バイオに相殺を取れたら後出しリボン。もし負けてもこの間合いならカス当りするので、反撃出来る。

普段の立ち回りでもバクチバイオに注意。バイオ対策を兼ねて、やや遠目の間合いから屈中とかでチクチクやるのがいい。

可莉奈のダッシュ弱は相殺が強く、これで相殺→後出しバイオとかやられるとリボンも負ける。しかし、ダッシュ弱なら屈弱で潰せる。この辺は読み合い。

空中にいる可莉奈はJカウンターの判定が強いのでちょっと危険。空中からケロぴょん技を連発する可莉奈には弱スワンがよく当たる。

vs奈々

フットワークの軽さが身上の人斬り女。

投げがノーダメージでなおかつ中段が無い。だが、桜花連撃のピヨらせ能力や舞刀蒼炎陣の破壊力はあなどれない。

奈々が取る戦法としては「スキの無い技でプレッシャーをかけ、こちらがスキを作るのを待つ」か「飛び込みでしゃがみガードを崩す」かのどちらかだと思う。

プレッシャーをかけてくる場合、立ち中キャンセルバックダッシュやダッシュ弱（の先端）→バックダッシュを使ってくる。ダッシュ弱は久美の屈弱連打を突き抜けてくる事もあるので脅威。

GCリボンを出してもバックダッシュでスカされてお釣りをもらう事に。ここがガマンのしどころ。

立ち中から屈強→桜花連撃とかに連係する場合もあるので、しっかりしゃがみガードしておこう。桜花連撃や牛若をガード出来れば、GCリボンでバッチリ反撃出来る。

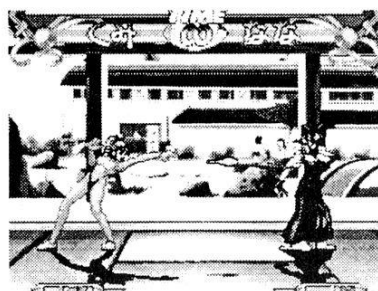
ダッシュ弱は少しでも深めにガード出来ればGCリボンで反撃出来るが、そういう間合いでは立ち中を使ってくると思う。

ガードばかりしていてもなかなか反撃の機会は訪れないので、避けを使ってもいい。奈々がスキを見せてくれればしめたもの。

こちらが屈弱からの攻めでペースを握れれば、必然的に奈々を画面端に追い込んでいく事になる。こうなればバックダッシュを封じられるので理想的。

奈々が飛び込んでくる場合、J弱を出す回数を変えたりしてなんとかこちらのガードを崩そうとしてくる。まともにつきあうと結構きびしいので、早めにダッシュで逃げるか避けてしまおう。

まともに戦うと意外と厄介なキャラなので、困ったらとにかくしゃがみガード＆避けでじっくりいこう。

「弱キャラ相手にどこまで非情になれるか」が裏テーマ。負けると恥ずかしいぞ！

▲奈々ステージだと強スティックが見えにくい。積極的に狙おう！（ウソ）

vs清子

投げる、蹴る、逃げる、と三拍子揃った爽やかソフト女。

やや遠目の間合いからスライディングキャンセルバックダッシュやボールで攻めてくる。

スラキャンバックダッシュに対しては上手い反撃が無い。GC前ダッシュで少し間合いを詰め、後の展開を少し有利にしてみよう。

いちおうGC強スワンでバックダッシュした清子に強襲出来るが、反撃として確定するワケではないので冷静に対応されるとこちらが痛い目にあう。とはいえ、一度見せておけばバックダッシュに迷いが生じるかもしれない。試合序盤でやっておくのもいいかも。

スライディングは屈弱で潰せるが、そのぐらいの間合いだとボールを投げてくるはず。

ボール自体もなかなか痛いが、もっとイヤなのがボールを画面上にセットされる事（清子攻略参照）。打撃でボールを消そうとすると足元をスライディングですくわれる、というのがありがち。注意しよう。

飛び込んで空中ガードして消す、というのが案外リスクが少ない。2P久美なら1個まではサイコフープで消せる。

結局、スライディングやボールをガードしていてもラチが開かないので、いっその事避けてしまおう。

避けている間は投げ抜けを忘れずに。清子の投げは抜けたら余裕で反撃が入る。屈弱はスカるので直接屈強→リボンとかを入れよう。カウンターからのコンボも入る。

超必殺のイリュージョンアウトは1段目と3段目が中段。1段目を立ちガードした後GCリボンで反撃しよう。ゲージがあればスライサーでさらに追い打ち出来る。

早いうちに屈弱を当てて久美ペースに持っていこう。vs奈々戦と同じく、相手を画面端に追いやるのも重要。

こちらから起き攻めするときは、ゲッツーに注意。屈弱は潰されるので、屈中から攻めよう。

とにかくペースが握りにくい。めげずに頑張れ。

vsキャシィ

破壊力イッチバーン！のインチキ外人。

どの技に注意、とは言いづらい。どの技も痛い(笑)

とりあえずキャシィと言えばトリプルヘッドバットだが、これに対してはひたすら屈弱連打で間合いを保てれば掴まれる事はない。GCトリプルも同様。

屈弱が届かないぐらいの間合いになっても、屈中や前入れ強でプレッシャーをかけていこう。決して自分からは近づかない事。

こうなるとキャシィは移動避けを連発したり飛んできたりする。移動避けで投げ間合いに入ってきたらすぐ逃げろ。

飛び込んで来てもやはり逃げるのが一番。キャシィに飛び込まれるとスカし投げとか当て投げとかを狙われるので、まともにつきあってはいけない。しかし、精神的リードを保ちたいなら強スワンやGCリボンで迎撃してもいい。成功すればキャシィは接近する手段を完全に失う。この時点で久美の勝ちだ(ウソ)。

当て投げに対してはジャンプで逃げよう。完全に当て投げを読めた場合はカウンターが有効。しゃがみガードしたままカウンターを連打すれば、ガード硬直(食らい硬直)がとけた瞬間にカウンターが炸裂するので、トリプルを完全に回避出来る。

もしコンボを食らっても、コンボの最後がダッシュ強(ネックブリーカー)だったら久美の方が若干早く動ける。屈弱からペースを取り戻そう。

超必殺のいてこましには注意。相殺を取られると掴まれる。キャシィのゲージが溜っている間はさらに間合いを離して様子を見よう。中段なので立ちガードした後GCリボンで反撃する事。

とにかく間合いを離してじっくり戦え。慌てるナントカは儲けが少ないぞ。

屈弱が届くか届かないかの間合いをキープしていれば、キャシィの技はラリアットか前入れ強しか届かない。他の技は屈弱で完全に潰せる。

ラリアットはカス当りしかしないし、前入れ強はくらってもダウンして仕切り直しなのであまり気にせずにいこう。どちらも上手くガード出来ればGCリボンが確定する。

ちなみに、久美が屈弱を連打しているとキャシィは前入れ強が出しづらい。そう、移動避けに化けるからだ。避けに化けない方法はあるのだが、ここで説明してやる義理はない(笑)

vs忍

中段の性能と超必殺の破壊力が魅力のミニスカ番長。

忍の前入れ強は出かかりこそ弱いものの、リーチが長く技後のスキが少ない。これがヒットすれば屈中や屈強につながる、というナイスな技だ。このような特徴を持つ事から、連係の始点に使われる事が多い。

忍の投げは基本的にノーダメージなので、ここはひとつ気合いを入れてガードに集中しよう。忍が立っていたら立ちガード、しゃがんでいたらしゃがみガードでよい。ゲームスピードがデフォルトなら確実にガード出来るだろう。

前入れ強に対してGCリボンを出すのはちょっと危険。中段なので入力途中で食らう場合もあるし、スキが少ないので反撃にならない事も。

GCをかけるなら屈中やダッシュ攻撃に対してかけていこう。GCを読まれて屈中→避けとか屈中→ダイナマイトとかやられたら負けるけど。

ちょっと厄介なのがトルネード。久美の屈弱連打は弱トルネードで潰される。これに対しては屈中で相殺を取って後出しリボンで落とそう。しかし強トルネードは相殺が強い。が、これはしゃがんでいれば当たらない。結局は読み合い。避けてしまってもいいかも。

ゲージがあるときの忍はとても危険だ。近寄るな。近寄ってもこちらから技を出すな。

相打ち狙いのメガトンバズーカ、無敵時間がむちゃ長いメガトンダイナマイト。どちらもかなり痛いぞ。

投げの追い打ちとしてメガトンダイナマイトが入るようになるので、ここぞとばかりに投げも狙ってくる。

困ったら避け＋投げ抜けでいい。忍の投げは抜ければ反撃可能だ。屈強→リボンなどのコンボを入れていこう。

こちらから攻める場合は、ダイナマイトに注意。判定は強いがあまり前に伸びないので、少し離れた間合いから攻めていこう。

中段と超必殺に注意すればいい戦いが出来るはず。打撃キャラ同士の乱打戦を楽しむつもりでいこう。

コラム『俺と久美』完結編

8ヶ月のごぶさたです。玉置宏でございます。ウソです。

今回またまた久美ちゃんを担当しました、もりやです。イエーイ。

初版の記事を書いた後もかなり対戦経験を積んできました。そこで得た知識は起き攻めとかキャラ別対策とかに全てフィードバックしています。役立ててくださいませ。

それにしても久美は弱いですな(笑)

いいカンジで勝てるのは最初のうちだけ。そのうち相手が久美対策を考えるようになると、一気に勝てなくなります。

某氏の飛鳥なぞはもう徹底していて、

屈中→避け、屈中→避け、避け、
避け、投げ、避け、投げ…

どないせいっちゅーねん。

とにかく、久美で「負けない」秘訣は基本戦術に書いてある通りです。忍耐強くヒット確認＆ダメなら逃げ、を続けましょう。

この後の2ページでは「禁断の秘技」と称して裏技っぽい＆禁じ手っぽいモノを紹介してますが、一番やばいのはスタカン改だと思います。

発見されて間もないので深く研究は出来ませんでしたが、極まったらもう誰も1P側取らせてくれなくなっちゃいそうな危険さがあります。L2を仕込む分にはノーリスクだし。

他の2つはバリバリ使いましょう。もっとも、最近はサイコフープにひっかかる人の方が少ないけど(笑)

最近の発見といえば「久美のバックダッシュには食らい＆投げられ判定がある」という事実が発覚したのも最近ですね。めぐみのふみ投げ＆空中投げで投げられるし、他にも特定の超必殺技を食らうようです。注意しましょう。

最初にこの事実が発覚した瞬間、その場にいた全員に衝撃が走りました。

「なんてこった。『バックダッシュ中は完全無敵』というSP2の不文律が崩れてしまうのか!?」

しかし、次の瞬間には、

「まあ、久美だからねえ」

という一言で全員が納得(笑)

どこまでも幸薄い久美ちゃんの明日はどっちだ？(知りません)

**『立たぬなら
立つまで出そう
しゃがみ弱』**

禁断の秘技

サイコフープ

サイコフープとは、久美の特定の技が持つ「無限大の相殺判定」、及びそれを利用したテクニックを示す。

この無限大の相殺判定を持つ技は3種類ある。屈中(出かかり)、地上カウンター(2段目)、ダッシュ強(1段目)だ。

これらの技の中では屈中が一番使いやすいので、以降サイコフープと言えば屈中だと思っていただきたい。

サイコフープは、1P側か2P側かで効果が違う。これは位置関係で無く、どちらのコントローラを持つかで決まる。

1P側のサイコフープは「相手の本体が持つ相殺判定」に対して有効であり、2P側のは「相手の飛び道具が持つ相殺判定」に対して効果を発揮する。

ただし、ケロぴょんに対してはどちら側でも一切の効果を持たない。

1P側のサイコフープの使い道としては「相手の前ダッシュに対して相殺を取る」というものが挙げられる。

遠距離からダッシュで近づいてくる相手に屈中を合わせると相殺が発生し、相手の回り込みが暴発する。屈中をキャンセルして別の技を出せば、相手は食らうしかない。

遠い間合いだったら弱スティック、もうちょっと近ければリボン、近い間合いでは屈弱連打につなげよう。屈弱連打なら位置が入れ替わっても有効だ。

ただし、竜子と久美にはダッシュ相殺が無いため、この方法は使えない。また、相手は相殺が起こった瞬間に別の行動(避け、技を出す等)を行えば回り込みの暴発を回避出来る。

面白い使い道をもう一つ。竜子の稲妻サーブの出かかり(上昇する竜子)に対してサイコフープを使うと、サーブが空振りする。

2P側のサイコフープの使い道は、飛び道具を消す事だ。

ただし、完全に打ち消せる飛び道具は限られている。基本的に多段、複数のものは打ち消せる可能性が低い。

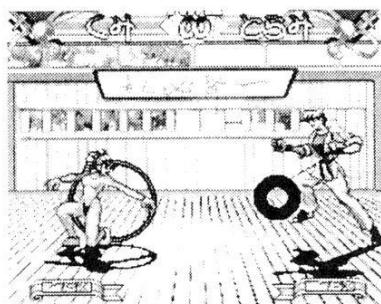
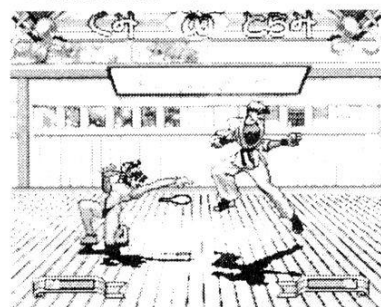
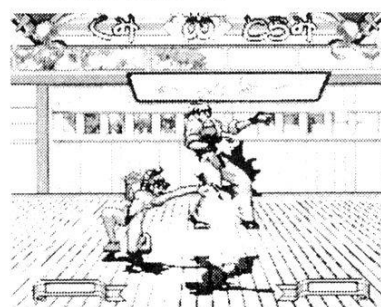
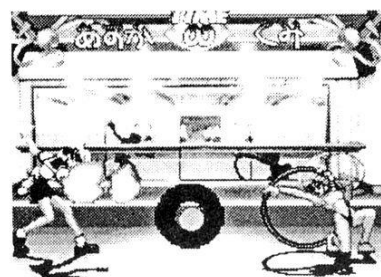
完全に打ち消せるものは以下の通り。

・飛鳥の破砕拳(連殺拳)、空中フェノ
・めぐみのボンボンアタック
・久美のスティック、前入れ強のボール
・奈々の風月扇
・清子の大リーグソフトボール
・忍のバズーカ(メガトン)

この中でも、超必殺系や清子のボールに対しては、複数回相殺しないと打ち消せない。

清子に画面上にセットされたボールは、1個までなら消せる。

SP2というゲームはあまり飛び道具が重要ではないゲームなので、基本的には1P側を取るべし。「ダッシュで接近しづらい」というプレッシャーを相手に与えるだけでも効果有りだ。

他にも牽制技に突然相殺を取ってびっくりさせたり。使い道は無限大だ。

▲前ダッシュに対して屈中。するとなぜか相殺発生。『カキーン!』

▲相手は回り込みが暴発。久美は「スティックショット!」

▲見事命中! 精神的にイタいぞ。

▲「えんしんはさいけん!」『カキーン!』「飛鳥ちゃん、何か投げた?」みたいな。

スタカン改

スタカン…1P側プレイヤーがラウンドスタート時にL2を押しておく事により、2P側のカウンターが暴発する現象。(民明書房刊『あすか120%スペシャルのひ・み・つ』より)

このスタカンは以前から広くSP2プレイヤーの間で知られており、防止策もある(2P側が何らかのキーを押しっぱなしにしておく)。

が、近年の研究により、試合中でも相手のカウンターを暴発させる方法が発見された。

「1P側のプライオリティ(マニアのためのシステム解析を参照)が低いとき、相殺中にL2を押すと2P側のカウンターが暴発する」

しかもこれは防止策が無い!

はっきり言って、これは久美ちゃんに神様が与えてくれた特権である。他のキャラでは狙って相殺を取るのは難しいが、久美ならサイコフープを用いる事により容易に相殺が取れる。

この現象をここでは『スタカン改』と命名し、使い道を考えてみる事にする。

まず考えられるのは「スタカン改でカウンターを暴発させ、久美はリボンを出してカウンターを潰す」という方法。

だが、カウンターの判定は意外と強いので結構リボンが負けたりする。

キャラ別に勝てる間合いを調べてみた。

飛鳥:
どの間合いでも勝ったり負けたり。

竜子:
間合いが近いと相打ち、久美が浮く。

虎美:
ほぼ負ける。

めぐみ、環:
ほぼ勝てるが、密着よりも少し離れた間合いでは負ける。

久美:
勝てる。多段カウンターのくせに弱い。

可莉奈:
近い間合いなら勝てる。

奈々、忍:
離れていれば勝てる。

清子:
近い間合いでは勝てる。離れた間合いでは勝ったり負けたり。

キャシィ:
ほぼ負けるが、思いっきり離れていれば勝てる。

遠目の間合いで打ち勝てるキャラ相手ならば、遠距離での何らかの行動に対して屈中で相殺を狙おう。

屈中を出して手応えがあったら、レバーを下に入れたままL2→R1と押す。これで相手のカウンター暴発にリボンを合わせる事が出来る。

竜子、久美、環、奈々、キャシィ、忍などの牽制技に屈中を合わせてみよう。久美や忍の前入れ強、奈々の立ち中などには合わせやすいと思う。

清子に対してはダッシュ→スライディングで接近してくるときに相殺を取ってみよう。カウンターをリボンで潰すのは厳しいが、スライディング→バックダッシュといった行動を封じる事が出来るのが大きいかも。

また、このスタカン改は空中にいる相手にも有効である。

環のように昇りJ強→下りJカウンターという空中連係を用いる相手には昇り攻撃に屈中で相殺を取り、カウンターをさっさと出させてしまおう。

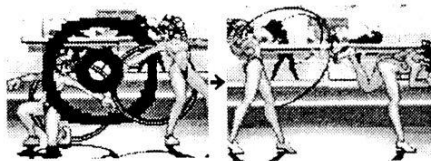
カウンターを出してしまった後は何も出来ずに落ちてくるだけなので、反撃し放題だ。イカす。

とりあえずプライオリティを下げておかないと使えないので、これについて補足。

プライオリティが上がる行動は「打撃を当てる」「カウンターを出す」「投げる」の3つ。

まあ、攻め込んでいる側がプライオリティが高い、と思ってよい。追い詰められ、相手が手を出してきそうなときこそスタカン改が炸裂するチャンスだ。

意図的にプライオリティを下げたいときは「避け」を出すとよい。遠距離で避けを出し、相手が調子に乗って攻めにきたときこそ以下略。

スタカン改を仕掛けられた側の対策としては、カウンターの出かかりをキャンセルして避けかジャンプ(↑↑)だ。予備知識と超反応が必須。

▲相殺を取った瞬間にL2を押す。すると2P側はカウンターが暴発。そこへリボン。

久美ちゃんインフィニティ

「無限コンボ」って言うとなんか悪いイメージがあるのでここでは『久美ちゃんインフィニティ』と呼ぶ事にする。まあ、やる事は同じだけど(笑)

久美のダッシュ攻撃には前半部分に吹っ飛ばし属性があり、後半部分のみをヒットさせれば相手はダウンしない。これは弱でも強でも同じだ。

この後は久美の方が早く動けるので、目押しで屈弱につなぐ事が出来る。

屈弱から他の技を経由して再びダッシュ攻撃までつないでいき、もう1回屈弱へ…これが『久美ちゃんインフィニティ』だ。相手をダウンさせない技のみで構成しないといけない点に注意。

この理屈を守ればどんな構成でもいいが、いちおうここでは屈弱→前入れ強(1or2)→ダッシュ強→屈弱…というパターンを標準とする。

ダッシュ弱を使用したほうが屈弱への目押しがちょっと楽だが、つなぎが忙しいしダッシュ強ならダッシュコマンドのみで出るのでやりやすいと思う。まあ、好みの問題ですな。

最初は屈弱の先端を当てるぐらいの間合いで始めよう。密着から始めるなら屈弱を3発ぐらい入れる。

屈弱から前入れ強へは最速でチェーンする事。強スティックとかが暴発すると恥ずかしいので注意。素早く、かつ確実に。

前入れ強の1段目か2段目をキャンセルしてダッシュ強につなぐ。どっちでキャンセルするかは間合いを見て判断しよう。

ダッシュ強がヒットして相手がダウンしていなければ、目押しで屈弱へ。このとき、レバー下と×ボタンは同時に押すようにする。レバーが早いとしゃがみ予備モーションが出てしまうので、つながりにくくなるからだ。

まあ、この目押しはあんまり難しくないので、ちょっと練習すれば出来るようになるだろう。

ダッシュ攻撃が上手く当たるかどうかがこのコンボの要点なので、相手キャラやその状態によって難易度は大きく変わる。相手の状態というのは、食らいポーズが立ちかしゃがみか、位置が画面中央か画面端か、という点だ。

実戦では画面中央で開始してもすぐ画面端に到達してしまうので、この瞬間につながらなくなる事も多い。微妙に間合いを詰めながらトライしてみよう。

キャラ別、状態別のつなぎやすさを表にまとめておいたので、確認して欲しい。開始する間合いにさえ気をつければ、ほぼ全キャラに安定させる事も不可能ではない。

	立ち食らい		しゃがみ食らい	
	中央	端	中央	端※1
飛鳥	◎	○	○	△
竜子※2	○	○	△	○
虎美※2	○	○	○	○
めぐみ	△	○	△	△
久美	◎	◎	△	◎
環	◎	◎	◎	◎
可莉奈※3	○	◎	○	○
奈々※4	○	○	△	△
清子	◎	◎	◎	◎
キャシィ※4	◎	◎	○	△
忍	○	○	○	○

◎…楽勝。1ループ成功したら気絶まで持っていけ。
○…まあまあ入りやすい。積極的に狙うべし。
△…入れにくい。1～2ループぐらいならなんとか。

※1 しゃがみ食らいに画面端でつなぐときは近い間合いでつなぐ事。
※2 竜子、虎美の2キャラには立ち食らいでも前入れ強がつながりにくい。また、しゃがみ食らいに画面中央でつなぐときはダッシュ弱を使う。
※3 可莉奈のしゃがみ食らいには屈弱2発でつなぐ。
※4 奈々、キャシィのしゃがみ食らいには間合いに応じて屈弱の回数を変化させる事(1or2回)。

実戦では、遠目の間合いから屈弱→前入れ強を決め打ちし、ガードされたらバックダッシュ、ヒットしていたらダッシュ強につないでいく。上手く当たったらインフィニティに移行、というカンジで。

久美が体力的に有利なときはあまりやらないほうがいい。ダメージ量は微々たるものなので、相手の体力をなかなか減らす事が出来ない。

逆に不利なときは狙うべし。それなりのダメージを奪いつつ気絶させる事が出来る。もう1回連続技を決めれば勝負は振り出しだ。

つなぎに失敗したときのリスクも大きいので、ここ一番の逆転技として温存しておくのが最良だと思うが如何か。

さっさとスライサーにつないで終わらせてもいいしね。

連続技データベース

数値はダメージ/気絶値。クリティカルを考慮した期待値になっている。連続技を選択するときの参考にして欲しい。
ちなみに、生スライサーは7HIT(47.6/8.5)、生リボンは5HIT(41.9/6.5)

屈弱スタート

屈弱×2→屈強→リボン	6HIT 32.8/10.5
『久美ちゃんカッター』。基本中の基本。 屈弱を1発にするとダメージが上がる(38.9/10.6)	
屈弱×2→屈強→スライサー	10HIT 37.5/13.5
『カッター』の最後をスライサーにしたもの。 屈弱1発なら大ダメージ(45.4/13.6)	
屈弱×2→屈強→ダッシュ強→スライサー	12HIT 30.9/15.5
『久美ちゃんスタンガン』。ダメージは安いが気絶値は高い。 屈弱1発ならダメージもまあまあ(39.3/15.6)	

屈中スタート

屈中(1)→立ち強(1)→ダッシュ強(2HIT) →屈強→リボン	9HIT 42.5/12.1
屈強→リボンよりも気絶値は高い。 最後をスライサーにすれば11HIT(44.9/14.1)	
屈中(1)→立ち強(1)→ダッシュ強(2HIT) →立ち強(1)→J強(2)→J強スワン	7HIT 32.8/8.6
『久美ちゃんグラビティ』。 拾い直しの立ち強を2段当てると8HIT(34.1/9.6)	
屈中(1)→立ち強(1)→ダッシュ強(2HIT) →屈中(2)→前入れ強(2)→スライサー	14HIT 36/15.6
『久美ちゃんスタナー』。当てた後の状態はあまりよくない。	

屈強スタート

屈強→スライサー	8HIT 53.8/13.8
お手軽最強コンボ。J強からつないでも無意味(54/13.6) 飛鳥や可莉奈には11HITさせやすい(58.8/18.9)	
屈強→リボン	5HIT 45.9/10.9
ゲージが無いときにダメージ＆安定重視ならこれでいい。 J強からつなげばダメージがちょっと上がる(48.4/10.6)	

その他

前入れ強(2)→ダッシュ強(2HIT) →屈弱→屈強→スライサー	11HIT 45.4/12
中段スタートの『裏スタンガン』。 ダッシュ強から直接スライサーにつなぐと9HIT(37.3/10.5)	
カウンター→屈強→リボン	8HIT 45.4/12
中量級限定。屈強→リボンよりも気絶値は高いけど…ねえ。	

投げスタート(画面端限定、受け身可)

投げ→リボン	5HIT 47.1/7.8
大安定。投げのリスクに釣り合うかどうかは状況次第。 スライサーだと7HIT(53.8/9.8)	
投げ→立ち強(1or2)→ダッシュ →屈強→リボン	7HIT 56/13.1
こっそりと強力なコンボ(笑)。ダッシュってのはバックダッシュorダッシュ強(空振り)の事。 最後をスライサーにすれば"裏"最強コンボだ(59.6/15.1)	
投げ→屈強→リボン	6HIT 53.6/13
上のコンボを簡単にしたもの。これでもまあまあ強力だが、屈強で受け身を取られると危険。 最後がスライサーなら8HIT(58.3/15)	
投げ→立ち強(1or2)→ダッシュ →立ち強(1)→ダッシュ強(2HIT) →屈中(2)→前入れ強(2)→スライサー	15HIT 51.9/17.8
投げから『スタナー』。軽量級は屈中で拾い直しにくい。 立ち強→ダッシュ強を省くとかなり簡単になる(49.3/15.1)	
投げ→立ち強(1or2)→ダッシュ →立ち強(1)→ダッシュ強(2HIT) →立ち強(1)→J強(2)→J強スワン	8HIT 46.5/10.8
投げから『グラビティ』。 立ち強→ダッシュ強を省くと5HIT(43.8/7.8)	

穴埋めコンボすぺしゃるぅ

意味無く難易度が高いぞ。全て画面端限定、もちろん受け身可能だ！

屈強→弱スティック→屈強→強スティック→スライサーとか
最初の屈強を遠目から当てないと弱スティックがいいカンジに当たらない。

投げ→立ち強(2)→強スワン(空振り)→立ち強(2)→強スワン(カス当り)→立ち強(1)→スワン
命名『トリプルスワン』。立ち強の先端を当てた後スワン空振りで位置を入れ替える。
さらに次のスワンが1発だけ当たったらもう1回拾える。スワンマニアにはたまらないコンボだ。飛鳥で確認。

投げ→前入れ強(2)→強スワン(2ヒット)→屈強→弱スティック→立ち中→リボン
命名『トリプルブレイク』。相手を壁に押しつけながらスワン、スティック、リボンの3種類を全部入れる。
言葉では伝えにくい難しさ。虎美で確認。

新体操部の最終兵器
大久保久美の 秘密大解剖

ものすごいったらありゃしない久美ちゃんのヒミツを君たちだけに教えてあげちゃうぞっ!!

化学部・本田飛鳥さん

どう、スゴイでしょ!
これだけの公認凶器がありながら
なかなか勝てないなんて
ちょっと情けないかも…
でも、そこがまたイイのよね!

頭
頭の中にもう一人の自分がいる。

顔 見てるといじめたくなる。
目:小リスのようにオドオドしている。
耳:もう一人の自分にしか耳を貸さない。
口:もう一人の自分としか会話出来ない。

心臓
ノミより小さい。

レオタード
夏は暑く、冬は寒いぞ!

妙に扇情的な切れ込み

リボン
何でも切れる公認凶器。
台所にあると便利だ。
※その他の手具(公認凶器)
フープ
(四次元への入り口になっている)
ボール
(イヤなヤツにぶつけるのに使う)
クラブ
(サンバdeアミーゴ!も出来る)
ロープ
(本編では登場しません)

手
無限に凶器を生み出すジェネレーターだ!

足
反重力浮遊装置を内蔵している。

VS 2P BATTLE TACTICS FILE

押しの強さと、破壊的な爆発力をもつのが環。
固まった相手には華麗なる投げの洗礼を！

担当：Aoi7
FUNYA

Shindo Tamaki

新堂環のアレ

環といえば繚乱女学院の学校長の娘であり、才色兼備のお嬢様。しかし、お嬢様といえば周りの陰口はつきもの。この新堂環嬢も例外ではなく、一部の人にはきっとよくは思われていないことでしょう。さて、そんな環というキャラをあなたが使うからには、あなた自身も多少の陰口を叩かれることを覚悟しなくてはいけません。ただしこの場合、陰口の内容は「な〜にぃ？あの子ぉ、お嬢様だからってすましちゃってさぁ〜。あたしたちみたいな一般市民は相手にしないみたいなぁ。っていうかぁ、見下してるってカンジぃ？」といったものではなく、非力なキャラを使用している人達による嫉妬が主なものです。実際、環の基本能力は他のキャラよりも頭一つ抜き出ているので普通に戦って勝ってもあなたの実力は正当に評価されません。だから、あなたが環を使うのであればキャラ性能をフルに生かして圧倒的な実力差を見せ付け「いやぁ、環って強いですからね〜」と皮肉の一つもいえるくらいになりましょう。

環は、初心者が操ってもそこそこの勝率を得られたりします。ただ、それ以上の勝率を得ようとするならば重要になるのは攻めよりもむしろ守りです。守りや回避行動のスキルが上昇するたびに環はどんどん強くなっていきます。今回の記事は主に攻めの幅を広げるような攻略がメインなので、まずは攻めの知識の前にいろんなページを読んで守りの知識を詰め込むことをオススメします。（守りの知識は使用キャラを変えても流用できますからね）どうせ環を使うんだったら、まわりにインチキだといわれるくらいに徹底的に極めてみるのも良いでしょう。まわりの妬みを誉め言葉と思えるくらいになれば、あなたも一人前のお嬢様です。

生徒会長の能力

一、リーチが長い。

二、投げ抜け受け付け時間が２フレーム。

三、通常技等の攻撃値・気絶値が高い。

四、屈中の攻撃判定低い。

五、ガード不能技を持っている。

基本技解説

通常技

☆立ち弱
連打能力はあるが、やはり使い道は少ない。威嚇か高い位置の相殺ぐらいに使おう。

☆立ち中
出も早くリーチがある。相手のダッシュや技の出鼻を挫くのには使えるが、頻繁には使えない。使うところはあるので間合いは覚えよう。

☆立ち強
２段技で攻撃力・気絶値がかなり高い。生当てだと空中復帰されるので、連続技に使う場合は立ち強の前にダウン技を挟むか、立ち強のあとに技を繋げよう。空中ガード可能なので対空には使いにくいが、早目に出すと一応は使える、相殺orガードされたらジャンプ等で硬直を消そう。

☆しゃがみ弱
接近戦で相手を固めたいときや、困った時に出すのに使える。連打ができるので連続技時にヒット確認が取れやすいのが利点。

☆しゃがみ中
移動技なのでリーチがあり、なおかつ判定が低いの全キャラのダッシュを潰せるようになっているのがポイント。攻撃発生時間も長いので置き攻めや、中距離での威嚇として使える。置いておくという感じで使おう。相殺合戦には弱い。

☆しゃがみ強
空中ガード不可が最大の特徴で、起き攻めなどで効力を発揮します。ダウン判定も持っておりコンボの要。ＣＪがあるので生でも頻繁に使う場面が多くあります。(後述)

☆ジャンプ弱
リーチが横に長いので，威嚇対空に使える。連打ができる。

☆ジャンプ強
当たり判定が低く、相殺も２つ付きで信頼のおける技。ジャンプ大は降りより昇りに使うことが多い。

☆ジャンプカウンターアタック（ＪＣＡ）
他のキャラより完全無敵時間は少ないが、判定は強いのでタイミングさえ間違わなければ相殺合戦にも勝てる。ジャンプからの対地攻撃にはＪ強よりこちらがおすすめ。なるべく低くあてにいこう。

☆カウンターアタック（ＣＡ）
イマイチ使い道がつかめない。無理に使うなら、手軽に出せるＧＣ技として使うぐらい。

☆ダッシュ弱（D弱）
突進必殺技と言えば聞こえは良いのだが、威力が弱い。屈強から拾う連続技用。

☆ダッシュ大（D強）
根元ヒットの吹っ飛しは魅力的だが、強ロブと比較すると物足りない。下段攻撃には強いがリーチが無い。投げからの暴発意外ではなかなか見かけない技。

☆立ち中２段目
立ち中から、再度中ボタンで出る技なのだが弱い。ヒット数or距離を稼ぐ以外には使い道が薄い。

☆立ち前強
間合いの広い攻撃なので、連続技の繋ぎとしては使えますが、攻撃予備動作にもキャンセル攻撃ができてしまうので注意しよう。ヒット確認からでも充分繋げるので、焦らないようにしよう。

必殺技・超必殺技

☆百裂サーブ
接近で当てるとラケットに当たってしまいボールが当たらない(汗) バックステップする相手に使うと当たるが、やはり使い道は薄い。

☆ロブ落とし
攻撃値・気絶値・無敵時間・攻撃判定・攻撃属性と申し分無いが、リスクはデカイ。起き上がりやＧＣなど使う所は多い。強い技なので頻繁に使うとバレやすいので、隠し玉や緊急用に使うとよい。根元が叩き付けなので、連続技の締めにはもっとも適してる。

☆攻撃V
完全無敵時間もあって接近戦では強い技なのだが、ガードされるとリスクが大きすぎる。イマイチ。

☆迎撃V
途中からガード不能になるので使い勝手は良いが、慣れてる相手に使うと大きなリターンが帰ってくる。相手の着地とかに合わせると、当ってくれる場合が多い。ヒット後に浮かなかったら投げを狙ってみよう。

☆ダイナマイトサーブ
近距離では全然使えないが中距離でポイントヒットするとかなりの破壊力を見せてくれる。連続技では有名。起き上がり等で相手のバックステップに合わせると、ポイントヒットできる。

中距離での闘い

中距離でもそつ無くこなす環。だが、やはり近距離マシンなので近づいていく行動が多くなる。ダッシュ以外にもジャンプでも近づきやすいので両方をうまく活用して近距離戦にもっていこう。

●屈中

リーチも長く、全キャラのダッシュも潰せる万能技。相手のダッシュに合わせて刺すのだが、相手が近づいたら置いておくという感じで良い。ヒットしたらコンボを決めよう。ガードされた場合は（屈強→）ＣＪなどに繋ぐか、屈中で止めフリーの状態に戻すのだが、ガードの確認はむつかしいのでヒットでもガードでも、屈中の後にＣＪ（後述）登り強攻撃と繋ぐとよい。有効といってもやはり読まれると潰されるのでほどほどに。相殺時は再び屈中を出すのも良いが、出が遅いのでやはりジャンプや避け。近かったらＤ投げに持っていきたい。

●ダッシュ→避け

近距離戦に持ちこもうとして、生ダッシュで近づいても潰されるのは目に見えてるので、ダッシュで近づき屈中の間合いぐらいになったら避けをすることにより相手の攻撃を食らわずに近づくことができる。もちろん避け中は投げ抜けは必須。地上から近距離戦に持っていくのに最適。避けからさらに近づきたいのなら、再びＤ避けや環ドームをなどを使おう。攻撃に転ずるならＤ投げ・屈中などを使っていこう。

●Ｄ投げ

Ｄ避けを頻繁に使って、目の前で避けると刷り込ませておいてダッシュダッシュで近づく。すると相手は意表を突かれ、状況を判断しようと止るので、スパって投げてよう。覚えておいて損はない。

●環ドーム

中距離でも活躍してくれる環ドーム、もちろんダッシュジャンプ発動です。登り大は当たらなくも全然ＯＫ、狙いは接近戦に持ちこむことです。降りＪＣＡが当たったらコンボに繋ごう。詳しくは”環ドーム”で説明します。

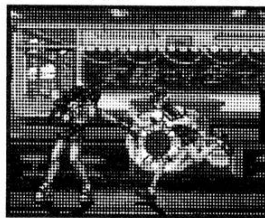
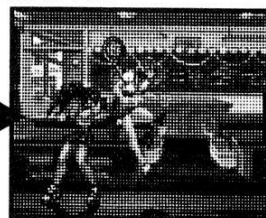
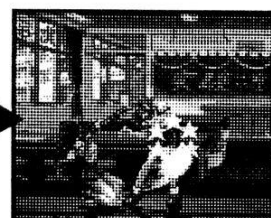
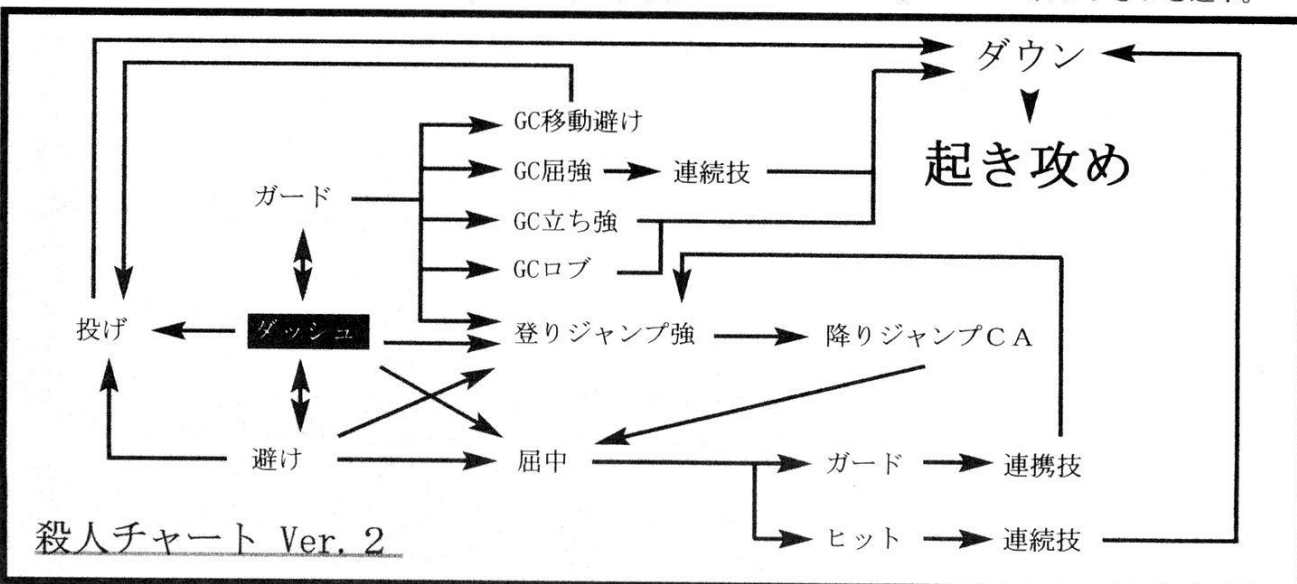
●立ち中

屈中があるので使えないと思いがちだが、屈中より長いリーチをうまく使うことにより立派な中距離技として使える。ギリギリの間合い出せばガードされても避けれても反撃が受けにい。相手の技の出だしを潰すのが目的。立ち中の間合いは、大体でいいから覚えておこう。相手に当たった場合は前強に繋ぐのだが、距離が遠いためこれ以上の連続技を狙うのは危ない。ガードされてもヒットしてもジャンプに以降するのがベスト。

●ダッシュ→ガード

なんら意味がなさそうな行動だが、実は相手の心理を突いた巧妙なトラップ。相手はいきなり目の前で止まられるとついつい威嚇で攻撃を出してしまう、そこをガードからの移動避けで潜り込むんだり、ＧＣで反撃する作戦なのだ。実践では有効なので覚えておこう。

●立ち弱＆屈弱

屈中や立ち中の間合いを、相手に掴ませないように隙が小さい技を混ぜてみるのも良い。乱発注意。

↑この距離でダッシュを立ち中で相殺。

↑相手が何もしなかったら・・・。

↑バックステップの終わりぎわを迎撃。

近距離戦を極める

環は中段が無いため相手を揺さぶることはできないが、強い連携と必殺環投げがあるのが強み。ガードと避けをメインに近距離戦を制しよう。

●屈弱

近距離戦で様子見など、時間がほしいときにバリア感覚で屈弱を連打。ヒットorガードで屈中へ繋いで連携もしくは連続技へ。１～２発止めで、ＧＣや移動避けを誘ってみるのも重要。

●屈中

中距離の戦略とほとんど同じで、置いとくという感じで使えます。前ダッシュで逃げようとしてくる相手には最適。

●屈強→ＣＪ

屈強で相手を固めておいてのＣＪから環ドーム零式（後述）や、着地投げなどに繋いでいきます。相手のジャンプの出際に合わせると潰せる。

●投げ

相手が固まった時や避けた時にはもちろん投げ。連携で相手を固めておいて投げにいこう。

●避け→投げ
　　→打撃
　　→環ドーム
　　→避け

避け中は特殊投げ以外は無敵なので気兼ね無く使ってもよいのですが、避けばかり使うと相手はダッシュ等で逃げていってしまうので注意。

●ガード→ＧＣ環ドーム
　　　→ＧＣ投げ
　　　→移動避け→投げ
　　　　　　　　→環ドーム

避けとほとんど同じですが、投げ抜けが安定して入れれないので、生投げには弱い。ガードからはＧＣ投げと移動避けをメインに。マンネリにならないように、環ドームなども使っていこう。移動避けからＤ投げの弱点のバックステップやジャンプには、空中投げ・Ｄ弱・ダッシュで近づくなどで対処していこう。

★中段が無いので、環からの攻撃は実は不得意。「避け避け投げ避け」や「ガードから～」などの受け側から攻撃がもっとも得意な戦い方。でも、攻めと守りのバランスの良い戦いが一番良い。

↑しゃがみ弱。

↑立ち弱を透かして。

↑そしてＤ投げ。

対空技

ＳＰ２は絶対対空攻撃というのはないが、有効的な対空技はいくつかあるので紹介しよう。

●強ロブ落とし

必殺技の中で無敵時間もあって空中ガード不可なので対空っぽい技に見えるが、実はあまり対空としては使えない。引き付けなくて、かつ高めに打たなければ対空技になる。だが、２段Ｊや無敵技に弱い。

●ＧＣ空中投げ

対空の中で一番信頼がおけるが、壁受け身を取られると威力が全然無いのが辛い。だが壁に吹っ飛ばすので壁際戦に持ち込むことが可。２段技の１段目でもしっかり取ってくれます。やり方は飛鳥の攻略記事を参照してください。

●ＧＣ立ち強→強ロブ

１段攻撃でなおかつ相手が高めでジャンプ攻撃したときにはコレ。攻撃値と気絶値と文句無し。これは対空だけでなく相手の硬直が長い技をガードした時にも使えますので要練習です。マクロを使うと楽。詳しくは後で説明しています。

●ＧＣ屈強→連続技

一番威力はありますが、ＧＣ立ち強のガードよりまた高くなります。狙えるところでは狙っていきたい。これも対空以外で使うところは多いのでマスターしておきましょう。やり方は後述のＧＣ講座を参考にしてください。

●空中投げ

相手がＧＣ対空を恐れて、攻撃が低めになってきたら空中投げ。相手の攻撃がでる前に登りジャンプから投げよう。ＧＣ空中投げと同様、壁際戦に持ち込めるて相手が受け身を失敗したら追い討ちが可能。

ＧＣ立ち強

このぐらいの高さの時はＧＣ立ち強を積極的に狙っていこう。

環投げ解説

威力も全然なく気絶値も低いから使えないと思われがちな環投げがなぜ使えるかというと下の３つの利点がうまく噛み合っているいるからである。

SP2の対戦をしていれば避けの使用頻度が高いことに気づく、その避けに強いのは投げなのだが相手が避けと読んでいても、相手が避け中に投げ抜けコマンドをいれておけばあっさり投げ抜けされイーブンになりがちである、でも環の場合は投げ抜けの受付時間が短い為ちょっとやそっとでは投げ抜けされない、そこが強みなのである。たしかにダメージはかなり低いが攻撃の流れを考えると全然違う、相手が投げられ後に壁受け身を失敗するとかなり大きい追加ダメージを与えることもできます。

投げるポイントとしては

●起き攻め
●ダッシュから
●ジャンプから
●避けから
●移動避けから
●相手の隙に

などがあります。他にも色々投げるチャンスはあると思うのでココだと思ったらスパッと投げてみるのがベストです。詳しくは戦略の所で書いてあるのでそこを参照してください。

投げ抜けられ後は「起き攻め」と同じ要領ですので、環の方が全然有利ということを忘れないでください。

投げからのコンボは後述。

←壁端の０距離投げ。壁近くの為受け身が取りにくい

投げ抜けされても…

↑かなり先に動けまる、置き攻めしよう。

環投げの利点

●投げ抜け受付時間が2/60フレーム（通常は５～８）
●投げ抜けをされても先に動ける
●相手が受け身を失敗したら追加ダメージが与えられる

D投げ<ダッシュ投げ>

普通にレバー横入れ強ボタンでも投げはでるのですが、ダッシュを組み込むことにより無敵時間と移動距離が稼げるＤ投げについて説明します。

どうやって出すのかを簡単に説明すると**「とにかくレバー前を連打をしてダッシュを発動させ、レバー前入れっぱなしで一瞬遅らせて強ボタンです」**一瞬遅らせる理由はダッシュの出だしに無敵時間が存在しており無敵時間を出している間に少しで相手に近づくためです。かなり必須技なので要練習です。

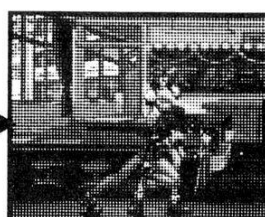
万能だと思われるダッシュ投げにも欠点はあります。相手にＤ投げがくると読まれ、バックステップやジャンプなどをピンポイントでされるとＤ投げが失敗してＤ強に化けてしまい大きなリターンが返ってきます。

反応ができる人ならバックステップを見えたらボタンを押さなければ前ダッシュだけになるので良いのですが普通は反応できません。

Ｄ強に化けてしまった時に、もし相殺した場合は再びＤ投げを狙ってみたり、ジャンプ等などで良い方向に持っていきましょう。

Ｄ強の暴発に注意

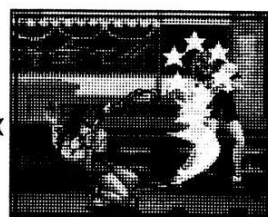
起き上がりなどＤ投げを狙う時に読まれてバックステップされると辛い。

↑起き上がりにダッシュ連打。

↑無敵時間を使って近づく。このときはレバーは横。

↑横を押しながら○で環投げで完了。

起き攻め圧力方程式

→１番やっかいなバックステップ。確実に潰せるのは迎撃Ｖなのだが、読みがはずれるとかなり辛い。他に、ダッシュして屈強もあるが、タイミングはむつかしい。が、コンボに繋げるので威力はある、どちらにしろアンパイは無い。画面端の場合はバックステップは無いと思ってよい。

迎撃Ｖ・Ｄ屈強

屈強・Ｊ投げ・ロブ

↓ジャンプする相手には屈強が有効的。難しいが保険で投げ抜けとＣＪをいれておくとよい。（コマンドは下強→後強→上連打）屈強が当たったらコンボに繋ごう。

Ｊ投げは気持ち遅めに。

バックステップ

ジャンプ

無敵技

起き上がり

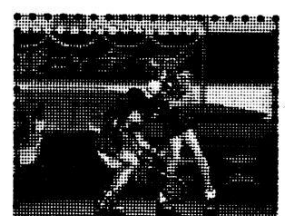
避け

避け
ガード避け

投げ

Ｄ投げ
前ダッシュ
通常技

屈中

↑無敵技をやってくる相手には避けるか、ガードからの攻撃避けで透かしてから反撃しよう。避け中は投げ抜けを入力することにより投げをやられても仕切りなおし以上には持っていける。もちろん通常技にも有効。

↑起き上がりに避けをしてくる相手にはもちろん環投げ。屈弱を置いておいて、避けられたらすぐに投げでも十分間に合う。避けはあまり無いと思うので覚えておくぐらいで。

↑Ｄ投げを狙ってくる相手には屈中を置いておくのがベスト、密着よりやや後ろから攻撃するのがポイント。屈中は他に前ダッシュ、Ｄ攻撃、通常攻撃などを潰してくれる。

起き攻め圧力を覚えることにより、試合が楽に運ぶので必ず覚えておこう。ほとんどの行動に対処できるので、あとは読み合いです。

基本的は攻撃してくる相手には避けorＧＣ移動避け、固まってる相手には投げ、そして投げと逃げる相手には打撃の３種です。これらの他に、環ドームは安定して使いやすいです。

安定としては、屈中を置いて屈強に繋いでＣＪ。ガードされても反撃されにくいうえに、登りジャンプからから環ドームor零式に切り替えることができます。難しいが屈中に投げ抜けを入力しておくと、さらに安定度が増します。スタートは屈中or屈強スタートが良いです。

壁際時の起き攻めもほとんど同じだが、バックダッシュが無い分だけ楽です。

テクニック ～その壱～

CJ

ＣＪをすることにより、より良い環ライフをおくれるようになります。他のキャラでも使える事なので、覚えておいて損は無いです。

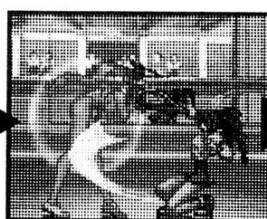
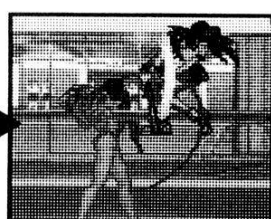
自分の技の硬直を消してジャンプするという感じなので、硬直中への割り込みＧＣ攻撃は食らいにくくなります。空中ガード不能技もジャンプで距離が離れるためにガードできるようになります。一部、虎美など空中ガード不能の双龍拳などは逃げれません。ですが、読みを外したら隙が多いので、あまり使ってこないと思います。使用してきたらロブ落としやガードも混ぜてみましょう。

やり方を説明すると、
１、相手にガードのエフェクトが出ているときにレバー上を２回。
と、これだけです。(斜めは不可)感覚で覚えてください。レバー上を多く入力していると、ジャンプ後に２段ジャンプがでてしまい、この後の迎撃ができなくなる可能性があるので、ジャンプしたら止めるようにするとよいです。出にくいですが連打でも一応はでます。

連打で出なかった場合、相手がＧＣを出すと自動でジャンプするようなしかけになります。うまく使い分けよう。

ジャンプが出たらそのまま登り強を出して降りにＪＣＡや、２段Ｊからめくりｊ ＣＡ等で攻め続けよう。

上上のあとにバックジャンプを入力すると大きく後ろに下がることができます。

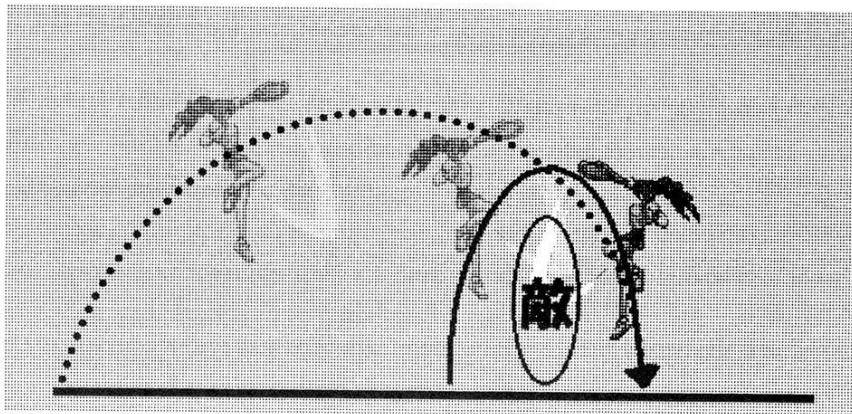
↑屈強がガードされエフェクトがでてる。(この時、上を２回)

↑久美は屈強の硬直にＧＣリボンを出すが。

↑見事ガード。このあとＪＣＡが当たる。

環

ＳＰ２の環を使う上で、投げと同じぐらい重要性を持つ環ドーム、使い方を説明していこう。

出し方を説明すると、
１、登りに強を出す
２、降りにＣＡを出す
といたって簡単。ジャンプ登り強を出し、降りにＪＣＡを出すだけと一見貧弱そうな連携なのだが、これがかなり強い。環のＪ強は下に判定が長いので、登りで出すことにより地上の相手の動きを止めることができ、ＪＣＡは相殺が強く、打ち負けることが少ないうえに、低空で出すことによりＧＣ反撃されにくい。押さえておきたいポイントは近距離と中距離では１の出すタイミングが違うことだ。近距離ではジャンプの出始めすぐにＪ強を打つのだが、中距離の場合は頂点のちょっと前当たりでやるのがベスト。相手の動きに合わせて出すポイントを変えたり出さなかったりしよう。２は低空で当てると反撃が食らいにくいので引き付けて当てにいこう。目安としては相手の腰ぐらいに当てるという感じ。ですが引き付けてＣＡは空中投げとか立ち大に弱いですので、早めにＣＡを使うことも忘れないようにしてください。

降りＣＡを避けてくる相手には投げが有効。他に、降りＣＡを入れずにそのまま着地して投げや、いきなり下段等を混ぜると効果的です。距離やども変えてみてイヤらしく攻めていこう。環ドームの後、再び環ドームで固めていこう。固まってきたら投げにいこう。

←降りＣＡは相手の腰を狙っていこう。

テクニック ～その弐～

GC

文中にも説明しましたが、ちょっと癖があるのでマクロを使った方法を詳しく説明していきます。マクロを使うことにより上級者でも難しいガーキャンからのミニダッシュ→立ち攻撃などを初心者でもわりと簡単にだせるようになります。特殊仕様があってＲ１を押した時に一回認識して、さらにＲ１を離した時にも再び認識があるので注意してください。

①は普通の立ちガードです。ポイントは相手の連携の最後をＧＣすることです。連携・技の途中だとＧＣダッシュしても潰されるので連携の最後、これいじょう繋げない技（ダッシュ攻撃や着地間際のジャンプ強、必殺技など）のラストのヒットをガード②に移ります。②はレバーニュートラルのまま。ここで重要なのはＲ１は押しっぱなしってことです、離してしまうとダッシュ攻撃が暴発してしまいます。③のＲ１→強のタイミングは「ポ ポンッ」て感じですぐです。例えるとクレタクのクレイジーダッシュみたいな感じです(笑)。この時もまだR1は押しっぱなしです。④で強ロブを撃って完了。この時に必殺マクロをうまく使って、レバー下とＲ１を離して強ロブを出します。これで特殊仕様後処理が防げますね。必殺マクロは混乱する人は、Ｒ１の後処理はロブ中かロブ後にやりましょう。Ｒ１を使うことによりＧＣ立ち強では届かない相手に使うＧＣからのスラや屈強なども練習みてください。

①まずは相手の攻撃をガード、レバーはニュートラルが良い。

②レバーニュートラルのまま、Ｒ１でダッシュ発動。

③一瞬待ってＲ１を押しながら強でダッシュキャンセル立ち強を出す

④2Hit後、レバー下とＲ１を離すとマクロロブ落としがでて完了。

環ドーム

環ドームとＣＪを合わせたテクニック。主に画面端での起き攻めで一番効力を発揮するのだが、中央でも使えるので覚えておこう。

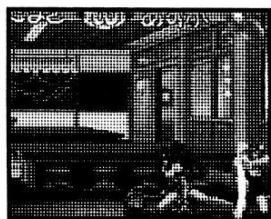
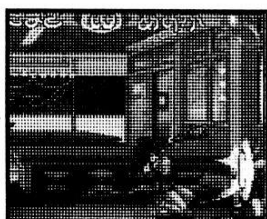
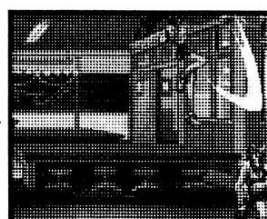
画面端の起き攻めの場合は、後ほど紹介する起き攻め表を参照して、屈強か屈中でスタート。ＣＪして登り強→降りＪＣＡに繋ぐ。ＣＪは真上しか飛べないが、画面端なら問題では無い。

屈強がヒットしても登り強まではコンボとなり、受け身を取らなかったら降りＪＣＡまで繋がるようになっている。

ガードされても対策は少なく安定していて強い。だがやはり同じことばかりだと迎撃されるので、色々なパターンを持って攻めていこう。

ＣＪの後に登り強を出さなければ２段Ｊで逃げたり、相手の裏にまわることもできる。

画面端で降りＪＣＡがヒットしたら、屈中→前強→迎撃Ｖにつなぐと壁受け身を取られないコンボができる。

画面端の起き攻めは、壁が近いので投げ後の受け身が取りにくし、相手は起き上がりでバックステップで逃げれない。環の狙い目とするところなので画面端に追いつめたら２度と逃がさない気持ちで攻めよう。

①屈中を置いておく。屈強スタートでもよい。

②屈強に繋ぐ。屈強は入れなくても可。

③ＣＪで登り強。なるべく低空でだす。

④降りＪＣＡ。なかなか潰されにくい。

コンボ

基本コンボ

実践では、屈弱より屈中を頻繁に使うので屈中スタートとなっております。屈弱スタート時は段数を削ってみたり、屈中をＪＣＡなどに置き換えて使ってください。

超基本の①は一応全キャラ入るのですが、軽量級にはちょっと難しいのであえて中・重級にしました。立ち強をしっかり根元から２Ｈｉｔさせましょう。

②は①で入らないキャラ用と、立ち強が１Ｈｉｔの為に屈中の前に屈弱を入れる余裕があるコンボです。弱連打が当たった場合などに使おう。立ち強→Ｊ強→ＪＣＡでも入ります。

もっとも威力があるのが③。①と同じ中・重級で、難しくなっておりますがこちらを当てていきたいですね。ポイントとしては、1回目の立ち強をなるべく密着で入れ、ダッシュで近づき２回目を入れるという具合です。ダッシュはマクロを使うと楽になります。重量級の方が入りやすいです。

④は②をランクアップ版で、軽量級にはなるべくこれを狙っていきましょう。立ち強は腰上ぐらいの高めで当てて、２回目の立ち強は早めです。ジャンプは斜め押しっぱしで２段ジャンプがでます、立ち強は低めで当てなくてもいいです。そのまま降りＪＣＡが当たるのですが、難しいのならＪ強は省いて登りＪＣＡで締めてください。

⑤はダイナマイトを絡めたコンボ。ゲージが９０％ぐらいでも溜まるので、チェックして決めてください。ダイナマイトが決まる距離があるので屈弱や立ち中などで調整しながら決めよう。ダイナマイトが入ったらダッシュで近づき登りＪＣＡが決めると相手は受け身を取らざるえなくなります。一応、間合いが厳しいですがダイナマイトから再びダイナマイトも入ります。

もしゲージが無くげ、屈弱連打から入ったら⑥のコンボを決めよう。ラストが吹っ飛ばしじゃ無いのが寂しいけどダメージはそこそこあります。迎撃Ｖの後に高めに浮いていれば、立ち強→強ロブ落としが入ります。リスクは無いのでどんどん狙っていこう。

環ドームなどでＪＣＡが当たったり、屈弱スタートなら⑦。色々な場面から安定してはいる基本コンボ。ラストを立ち強→２Ｊ→登り強→降りＪＣＡにできたらさらに良いです。

コンボ

投げからの追いうち

　環投げ後に相手が受け身を失敗したら追い討ちを与えることができます。大きなダメージ源なのでミスを少なくしよう。

　一番簡単でしかも安定した攻撃値・気絶値を持つのがAコンボ、降りてくる相手に立ち強を根元から2Hit決めてロブで締め、相手の受け身ポイントは上空と地上の２つなのだがどちらにしろ環が先に動けるので起き攻めを備えよう。

　Bコンボは迎撃Vで裏回りするのがポイントでヒット数が多いのでクリティカルが狙えます。屈大のリーチも長いので立ち強で届かない時はこちらに切り替えよう。

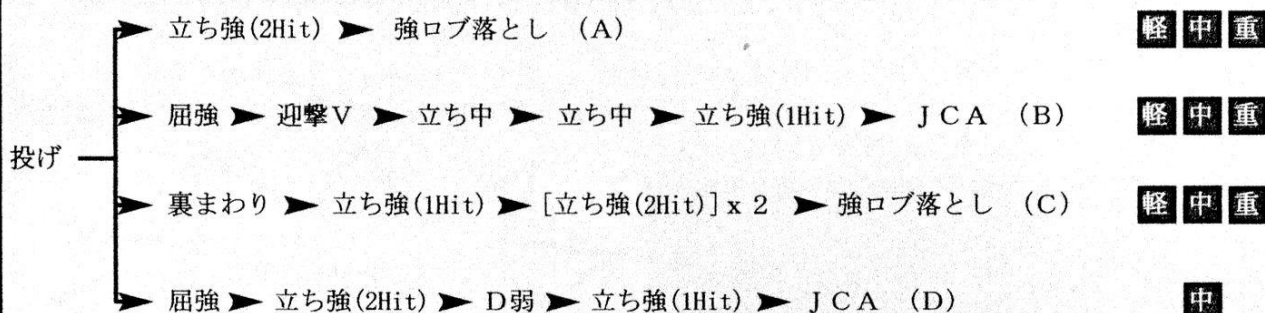
　体力の半分は持っていくCコンボ。ポイントはダッシュで相手の下を潜り、相手の後ろについたらレバー後ろを一瞬入れる。レバーをニュートラルに戻してから立ち強で自動振り向き立ち強がでます。あとはダッシュ立ち強で拾ってロブ締めです、ダッシュ立ち強はダッシュしてからレバーはニュートラルです。要練習。さらに難しいですが、立ち強(2Hit) x ３でも可。２回目の立ち強の時にダッシュで深めにいれ、３回目へのダッシュは短くして立ち強へ。

　ラストのDコンボは魅せ技でダッシュ屈強の裏を当てた後、自動振り向き立ち強で拾ってコンボに繋ぐという技です。違う技に繋ぐと一番減るコンボになるがとにかく難しいです。

↑このぐらい開いた状態で、投げコンボが確定なら回り込みコンボへ

↑相手の下をダッシュで潜る。(マクロは使わないほうがよい)

↑相手の後ろに回り込んだら、レバー後ろを一瞬入れてから立ち強。

↑あとは立ち強からダッシュで近づき、再び立ち強を入れてロブ落とし。

モーニングコール

　地面吹っ飛しや、ダウン攻撃後に相手が受け身を取らない場合、追い討ちが入れることができます。なかなかチャンスは少ないと思いますが、ダメージが大きいので相手が受け身失敗時などちゃんと拾えるようにしておきたいです。

　モーニングコールの入れれる条件としては、１～２Hitまでのコンボを入れて相手が受け身を取らなかった場合のみです。モーニングコールコンボとしては、●ダウン→立ち強(2Hit)→強ロブが一番安定しています。めぐみには入らないので、めぐみのみ屈中→強ロブにしましょう。ダウンしている相手にダッシュで近づいて(ほぼ密着)立ち強からロブ落とし。

　生の屈大や空中戦でのＪＣＡ後などです、他にも状況によって入れれるので覚えておきましょう。

↑空中戦でＪＣＡヒット。

↑相手が受け身失敗、密着する。

↑立ち強からロブ。忘れないように。

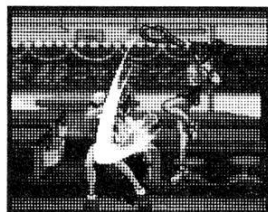
コンボ

気絶時に決めたいコンボ

相手が気絶している時は絶好のチャンス。環の最高威力のコンボを叩きこむのだ。

環のコンボと言えば①というぐらい有名なコンボ。操作もいたって簡単で誰でもできると思います。ヒット数を少なくして、一発の威力をあげたクリティカル狙いのコンボ。

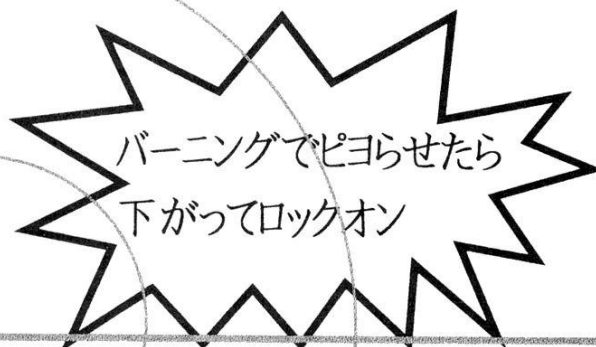
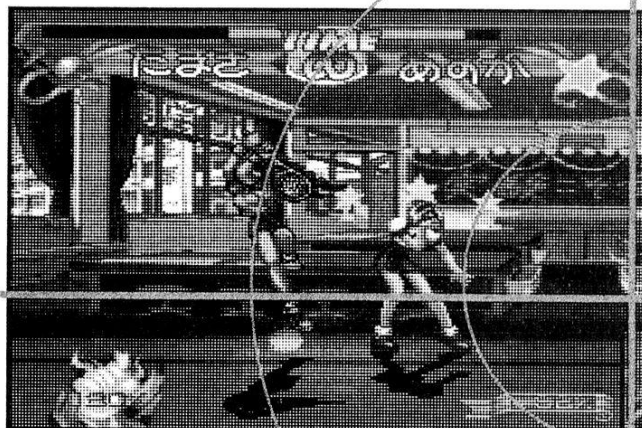
②、③は基本コンボとほとんど同じなので説明はいらないと思います。ＪＣＡスタートです。

④、⑤のコンボについては下記で説明しています。ピヨリコンボの中で一番最優先されるコンボ。威力はケタ違いです。

↑気絶してる相手には低めでジャンプ強。

↑着地後すぐに立ち強(2Hit)を当てる。

↑締めの強ロブ落とし。とにかくコレ。

最終奥義が使える状態でピヨらせたらダイナマイトを叩き込もう。高威力で、６～８割を持っていくこともある。ピヨらせたら定位置についてダイナマイトだ。接近してたらバックステップを使って下がろう。ゲージがあればダイナマイト×２。１００％の時や、ゲージが途中で切れてしまった場合は、ダッシュで近づいて屈強→迎撃ＶやＪＣＡをなどで追い討ちにいこう

バーニングでピヨらせたら
下がってロックオン

この間合いを
身体に叩き込め

コンボ

その他の色々なコンボ

色々な実践的なコンボを紹介してきましたが、ラストに魅せ技、限定、自己満足などといったコンボを紹介してきたいと思います。こんなのも入りますよって感じで覚えておいてくれれば幸いでうす。ちゃんと実践にも使えるものもあるのでよかったら使ってみてください。

●屈強→Ｄ弱→立ち強(1Hit)→Ｊ強→屈強→迎撃Ｖ or ダイナマイト
コンボの途中にＪ強を入れるだけの満足コンボです。Ｊ強は降りで当て、先に着地して屈強で拾う。減りは意外とありますがスタートが屈強は辛いですね。

●ＪＣＡ→屈強→迎撃Ｖ→立ち強(1Hit)→迎撃Ｖ
うまくいけば１３Ｈｉｔという環では最高ランクのヒット数コンボ。重さによっては入らないキャラあり。

●Ｊ強→立ち強(2Hit)→Ｄ弱→立ち強(1Hit)→立ち強(2Hit)→強ロブ落とし
期待攻撃値７１、期待気絶値１９．７５と環最高ランクのコンボ。虎美でしか確認していませんが、重量級なら入るかもしれません。２回目の立ち強はダッシュでなるべく潜り込んで、３回目はすぐに。もちろん強ロブ落としは根元から入れないと威力が落ちてしまいます。スタートがＪ強なのはただ数値を稼ぐだけでＪＣＡや屈中スタートでも入れれます。

●Ｊ強→立ち強(2Hit)→Ｄ弱→立ち強(2Hit)→立ち弱→立ち中中→立ち強→ＪＣＡ
上のコンボの気絶値を重視したヴァージョン。期待攻撃値６４．１２５、期待気絶値２１．５と素晴らしい。が、重量級相手に２１決まってもピヨらない・・・きびしい。

●Ｊ強→立ち強(2Hit)→Ｄ弱→立ち弱→立ち中→立ち強→Ｊ弱×４
中量級にはコレ。攻撃値が５５とちょっと寂しいが通常気絶値が２１もある。Ｊ弱は２段ジャンプから高めで当てにいこう。改良の余地あり。軽量級には「Ｊ強→立ち強(2Hit)→Ｄ弱→立ち強(1Hit)→Ｊ弱×４」気絶値は１９あり、立ち強は高めで当てよう。

●屈弱→立ち中中→ダッシュ→立ち弱→立ち中中→立ち中→前強
立ち中中からこんなのも入りますよっていう紹介コンボ。立ち弱に繋げるには一瞬だけダッシュが必要です。「屈弱→立ち中中→立ち中中→立ち中→屈中→前強」の方が簡単ですね。よい締めが見当たらない。

●屈中→屈強→攻撃Ｖ→立ち強(1Hit)→攻撃Ｖ
攻撃Ｖが２回組み込んだコンボ。立ち強をいれずに攻撃Ｖから攻撃Ｖに繋いだほうが簡単だ。

キャラ別対策

vs飛鳥

飛鳥は接近キャラなので、懐に入り込みやすく戦い。気をつけておかなければいけない点は、

●避け中は必ず投げ抜け

飛鳥の投げは逆転性を秘めているので、ちゃんと投げ抜けができる所は押さえておきましょう。

●画面端のｎ択

画面端でのｎ択ははっきり言って反応できません。そこで下段or中段を、感を頼よりガード。うまくガードができたら１段目で移動避けに移行できるようにしよう。これならかなりの確立で逃げれます。あとジャンプで逃げたり、ＧＣジャンプなどを覚えておくとよいでしょう。

↑画面端で攻撃をガードしたら移動避けで反撃へ

vs竜子

投げには細心の注意が必要。一度のミスで死を招くこともあります。

●まずは移動避け

相手の攻撃をガードしたら、最優先で移動避けで掴みにくくしよう。移動避けからは逃げたり、攻撃したりワンパターンにならないように。

●中距離での試合

近距離戦はちょっと分が悪いかもしれません。中距離でペチペチ攻めて、相手が打撃できたら移動避けから投げを狙おう。

●スラは注意

万能な屈中も竜子のクイックにはかなり弱いですので、中距離での乱発は控えよう。

vs可莉奈

メガヒー以外は怖いモノはあまりありません、怖がらずに攻めていくことが重要です。幸せなことに環はダブルメガヒーが入らないという特典あり。

●ゲージがあるときは逃げる

可莉奈がゲージが溜まってる時は、逃げちゃっても良いです。痛いですし。ジャンプ等で追いかけてくる所を迎撃にいこう。

●投げは痛くない

投げのダメージは全然なく、追い討ちも難しいので全然意識しなくても良いです。セットアップ等で固められても、投げは食らっても良いので焦らずに行動しよう。

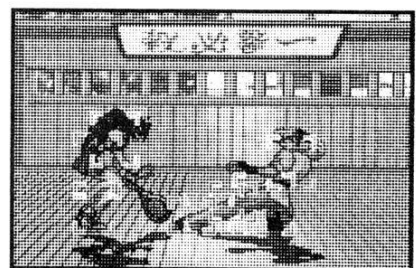
vs虎美

自分より強いキャラはイヤですね。とにかく接近戦に持ち込もう、遠距離・中距離ではかなり不利です。環ドームや避け避け避けでどんどん近づこう。

●屈強バックダッシュ

虎美の屈強は環の屈中のリーチより長く、遠距離・中距離で足払い合戦をやっていると負けてしまいます。かといってガードしてもバックステップで逃げられるし、完璧な対処方は無いです。

●起き上がりｎ択

飛鳥と同じで起きあがりにｎ択をかけられます。やま感でガードからの移動避けやジャンプ、Ｄ投げなどを使って回避していきましょう。たまにはロブで潰すのも良いかも。

↑このリーチ・・・。近距離戦に持ち込もう。

vs奈々

怖いものはありません。ガスガス攻めていきましょう。

●相手のダッシュに屈中

ダッシュ攻撃が多いので早めの屈中で潰せることが多いです。うまく合わせていきましょう。

●上から攻めよう

対空迎撃に乏しいので、環ドームをうまく使って上から攻めていこう。

●バーニング中はちょっと注意

屈強に注意です。投げは余裕。

キャラ別対策

vs清子

屈強は頑張って避けて、上から攻め込もう。かなり辛いです。

●上から攻める

地上にいると負けるので環ドームで近づいて避けてきたら投げにいこう。

vsめぐみ

めぐみ戦は安定が無く、読み合い試合になります。直感でいくと良い方向に・・・。

●ダッシュ強から

めぐみのダッシュ強からの連携はかなり曲者です、これをうまく対処していけると試合が優位に立てるでしょう。D強からふみ投げにきた場合は、D強のヒット後にジャンプして空中投げで反撃。再びD強でくるようならGC屈強→連続技。あとは前ダッシュしてみたり、ロブを打ってみたりワンパターンにならないようにしよう。攻められても気持ちは上に持とう。

●中距離での屈中

中距離で屈中をやるとふみふみ乗っかりで迎撃されるので注意。

vs久美

久美からは投げてこないので、打撃の守り重視で攻めていこう。

●屈弱連打

屈弱をガードしたら移動避けで入り込み、ダッシュ避けで徐々に近づいていこう。射程内に入ったらD投げや環ドームへ。

●GCリボンカッター

注意しなければならないGCリボンカッター。寸止めやキャンセルジャンプなどを使って、ガードしてから反撃に転じよう。

●空中戦

空中戦はやはり久美の方が上手、空中戦の場合はジャンプ弱が使っていこう。

vs環

同キャラ対戦。避けたら投げられるので、攻めていきましょう。

●移動避けをされたら

移動避けで懐にもぐられたらピンチでもありチャンスでもあります。ジャンプやバックステップで相手のD投げを暴発させたりし、投げを狙いにいってりしよう。

vsきゃしぃ

一番辛い相手ですね。近距離戦に持っていきたいのですが、きゃしぃの方が得意なのでここは中距離戦を重視してきます。

●屈中を多めに

近距離戦がダメなので、屈中でのペチペチとなります。中距離での相手のダッシュやトリプル等は潰せるのですが、近距離では無敵時間とやらにやられてしまうので屈中は中距離だけの方が良いです。近距離で使う場合は、最低でもガードさせてCJができないと辛いです。

●環ドーム最高

地上が無理なら空中から攻めるのが一番です。ですが接近戦に持ち込まず、近距離と中距離の間ぐらいに着地するのが理想です。

vs忍

爆発的な破壊力があって、一瞬も気が抜けない試合に。欠点の投げができないって所を突いていこう。

●中距離は不利

中距離戦は忍の屈中の方が有利。避け・移動避け・環ドームを使って近距離戦に持ちこんで闘おう。接近戦に持ち込まれたら、逃げるか投げにおこう。

●やはり避け投げ

２択攻撃が怖いのでとにかく１撃でもガードしたら移動避けで入り込む作戦でいこう。通常も避けを頻繁に使っていくとよい。

●困った時のロブ落とし

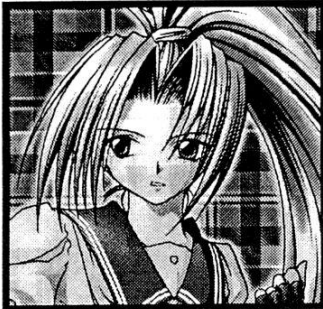
ほとんどのラッシュを止めるが、やはりリスクが大きい。ロブ落としは切り札として考えてイおこう。

vsAoi

私がSP2をやり始めた時の環評価は中の下ぐらいだったのですが、使い人が増えてぐんぐん伸びてきました。これで優勝者という設定に恥じませんね。これから対抗策を練られていくんでしょうけど…。深くないキャラなので初心者でも楽しく使えると思います。

環を使ってあげてください。

vsFUNYA

ども、ＦＵＮＹＡです。去年の冬に発売されたｖｅｒ１を読んで感動していた自分が、今回手直しとはいえこの本の製作に参加できて嬉しい限りです。皆さんもこの本を読むだけでなく、いろんな人達と熱い対戦をしてみませんか？意外とあなたのすぐ近くにツワモノが住んでいるかも・・・。

豊田可莉奈対戦攻略

相棒のカエル『ケロピョン』と共に日夜闘い続けるバイオソルジャー！
ケロピョンとの息の合った連係によって様々なバリエーションの攻め、守りを展開する事が出来る玄人好みのキャラです。強気系女の娘マニアや、ライバルマニアにもオススメです。
使いこなし甲斐のあるキャラですよ。

攻略担当：おかべ
攻略協力：せつな、あべ

■必殺技の特性を知ろう■

・ケロケロアタック

まずは、ケロケロアタックですが、これはケロピョンが攻撃判定を持つまでが非常に短い（3フレーム）という利点が有りますが、その後の硬直が長いために間合いが近いと当てても反撃されてしまう事があります。接近戦での使用は控えましょう。また、遠距離時の牽制に使いたいのなら空中版を低空で撃った方が総合的な硬直時間は短くなります。単発でのダメージは大きいので、しゃがみ強や投げの後に相手が受け身を取り損なったら追い討ちに。
発生が早いので中間距離での不意打ちにも使ってみましょう。

・ケロケロヒートプレス

ケロケロアタックに比べて発生は遅いのですが、硬直が短いのが特長です。中、遠距離ではこの技を盾にしながらダッシュで接近する戦法も取れます。
判定がしばらく出続けるので、連係の途中で通常技がガードされてもこの技を出しておけば相手のガードキャンセル技が出たところを相殺したり潰してくれたりもします。後に解説しますが、相殺を起こした時に相手を止める『ワールド効果』がありますので、ヒートプレスが相殺を起こした時は素早く反応出来るようになっておくといいですね。

・バイオインパクト

とにかく判定が強く、出かかりで前進してくれるので多少離れた間合いからガードキャンセルしてもしっかりヒットしてくれます。
弱は攻撃判定が出るまで無敵が持続するので、相手の技を返す時には弱、ダメージが欲しい時は強を使いましょう。弱の方が低い位置で蹴り落とすで強よりもすこしだけ早く動けます。その後、相手が受け身を取った所をダッシュで追いかけて攻めるか、中間距離からヒートプレスでじわじわ攻めます。
間合いが離れるので、セットアップするのもいいですね。
セットアップの使い方は後ほど。

■中距離：ヒートプレスを用いた攻め■

ここで紹介するのは中、遠距離で硬直が短かめのヒートプレスを盾に選択攻撃を仕掛ける戦法です。

この戦法を使う距離はちょっと遠め、ケロケロヒートプレスの終わり際がヒットするかしないかの距離が効果的です。ここからヒートプレスを出してダッシュで間合いを詰めて行きます。そこから右のような選択肢をとって行く訳です。

⬆まずはこの位の間合いからヒートプレス発射！

⬆こんな具合にケロピョンを盾にしながらダッシュダッシュ！

・選択攻撃を仕掛けろ！

ダッシュからはリーチの長いしゃがみ中攻撃を主に狙って行きます。また、ダッシュからいきなりジャンプや前＋強を狙うのもいいでしょう。しゃがみ中の後はガードかヒットかに関わらず、前＋強（中段）、しゃがみ強（下段）、再びヒートプレス（安定）、避け（ガードキャンセル対策）、ダッシュ投げやケロケロアタック（奇襲）、等を狙って行きます。
しゃがみ中攻撃が入る間合いならしゃがみ強→バイオインパクトや、メガヒートが連続技になるので、ヒット確認が出来るといいんですけどね。

ダッシュからいきなり前＋強を出すためには、ダッシュを一度後ろを押して止めないといけません。このタイムラグが惜しいですし、止めてる間に足元もお留守になります。そこで、ちょっとした工夫なのですが、ダッシュをしゃがみ弱（空振りする）で止め、しゃがみ弱を空振りキャンセルして前＋強を出すと足元をカバーしながらスムーズに前＋強が出せます。この時のダッシュはダッシュ攻撃暴発防止のため、R１を押しっぱなしにしておいて下さい。
かりなはリーチが長いので中間距離をキープしつつ闘うのがいいようです。
しつこくヒートプレスをガードさせればゲージもたまりますしね。

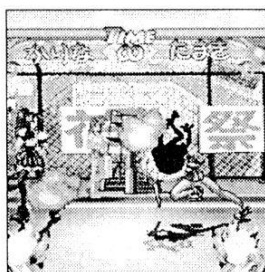
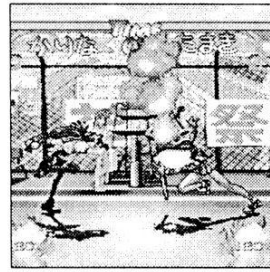
■ワールド効果『そして時は動き出す…』■

・相殺すると、、、

色々ヒートプレスの性能を探っている内に、なんと！ヒートプレスは『ケロピョンが相殺された時、可莉奈にはストップがかからない』という驚異的な性能を秘めていることが確認されました。
じっさいに動いている所を見てもらわないと分かり辛いのですが、ケロぴょんが相殺を起こしても可莉奈はその間自由に動けます。スローで確認すると良いと思います。この間ケロぴょんと相手キャラは動きが完全に停止します。この相殺にかかる時間は22フレームなので、その間に技を出せば相手が相殺キャンセルで行動を起こす前に技をぶつける事が出来るのです。

起き上がりにヒートプレスを重ねたとします。相手が起き上がり攻撃を出して来て相殺しました。しかし、それにも関わらず可莉奈は手を叩いています。ようするにその分硬直が短くなっているわけですね。

相手に通常技をガードされた後にヒートプレスを出しても良い事があります。相手が通常技にガードキャンセルをかけてきてケロぴょんを相殺した場合、かりなの硬直が短くなって普通なら間に合わないガードが間に合うようになるのです。相殺せずに潰してくれたらそれはそれで良いですしね。時には可莉奈は攻撃を食らっているのにケロピョンが相殺してくれたおかげで可莉奈の食らい硬直の時間が消費されて次の攻撃にガードが間に合う、といった現象も起こります。

ややこしい話になりましたが、こういった理由から、『通常技をガードされた後にキャンセルヒートプレスというのは結構有効な選択肢である』言えます。まあ、相手のガードキャンセルが早かった場合はさすがにやられますけどね。
ちなみにセットアップ中のケロピョンが相殺された時もこのワールド効果があります。

⬅ヒートプレスをダッシュ相殺された場面。『ザ・ワールド！』22フレームの硬直が相手を襲う

⬅そして時は動き出す！たまきとケロピョンはその場からまだ1ドットも移動していない。動いているのはかりなとエフェクトだけ。

■接近戦：積極的な選択攻撃■

かりなは中距離戦も得意ですが、接近戦もそこそこに戦えます。
相手の起き上がりはもちろんの事、弱バイオインパクトの後や空中カウンターヒット後など相手が受け身を取った時、投げ抜けされた後には選択攻撃を仕掛けて行けます。

・使っていく選択肢

主に接近戦では立ち弱、しゃがみ弱、前＋強、投げ、ヒートプレス、避けorバックダッシュを使っていきます。それではそれぞれ見て行きましょうか。

・立ち弱、しゃがみ弱

これが相手の下段を狙う物ですね。立ち弱は立った状態から下段が狙えるので相手に悟られにくいのが利点です。しゃがみ弱はリーチが若干立ち弱より長いのと、理論上の発生時間が立ち弱より１フレーム早いことが利点です。好みで使い分けて下さい。

・前＋強

これは相手のしゃがみガード崩しです。近距離でヒットさせた場合はまず吹っ飛び属性（空中で受け身される）なので、バイオインパクトにつなげて連続技にもっていくか、ヒートプレスにつなげて中距離戦に移行するかになります。

・投げ

これはとりあえずガードがちな相手に対する選択肢です。投げからの追い討ち（連続技コーナーで紹介）をマスターしておきましょう。あくまでも奇襲なんですけどね。投げは、相手が投げキャラ（あすかとかりゅうことか）の場合は投げ抜けのために入力する、という考えでも良いでしょう。
かりなは投げをあまり使わないので。相手の投げも食らいやすくなってしまいがちですから。投げ抜けされても五分五分です。

・ヒートプレスを重ねる

結構安定な選択肢になります。相手が何か技を出してきたら当たってくれますし、上で紹介したようにケロピョンが相殺を起こしてくれたらかりなが有利になります。ちょっと出が遅いので、密着からというよりは、相手の投げ間合いの外くらいから控えめに置いておくくらいがちょうど良いようです。

・避けorバックダッシュ

これは素早くガードキャンセルしてくる相手の時に有効です。相手のガードキャンセルをかわしながら反撃します。時々やると効果的です。避け中は相手の投げにも注意して投げ抜けを入れておくのを忘れずに。
前半ガリガリと攻めに回っていれば、『こいつは起き上がり攻める派だな』と思わせることができるので成功率がグッと上がります。

■セットアップの基本的な性能■

さて、いよいよあすか120％屈指の『使いこなすと面白い技』、ケロピョンセットアップを紹介しましょう。まずは基本的な性能から。

・弱と強の違い

まずひとつ目の違いはセットアップ時間。弱は約２秒、強は６秒間持続します。また、この間はゲージがじわじわ増加します。弱は約12％、強は約35％分を終了までに溜めれます。

２つめの違いは相殺された時の挙動。強は相殺されると解除されるだけですが、弱は相殺された直後に低い軌道でケロケロヒートプレスを発動します。セットアップを見たら嫌がって相殺してくる相手には時々弱を使って引っ掛けましょう。また、前のページで説明した『ワールド効果』があるので、相殺中されてもかりなは動けます。動けると言っても、相殺された時にキャンセルでケロケロアタックやヒートプレスを出すのはちょっと技術がいります。その事はあとで解説しますね。

・ケロピョン技の強化

ケロピョン技は、かりなとケロピョンの間合いが離れる（ダッシュ中やダッシュジャンプ中）と言うことを聞いてくれなくなりますが、セットアップをするとケロピョンが耳を澄ましてくれるのか、かりながどこにいても技がちゃんと出てくれます。また、セットアップ中に出したケロピョン技はスピードと飛距離がアップします。ヒートプレスなんかはかなり軌道軌道や飛距離が変化しますよ。

・ガードすると発動

セットアップ中はかりながガードした場合、立ちガードだとヒートプレスが、しゃがみガードだとケロケロアタックが出ます。空中ガードでは何も出ません。

セットアップしたら多少待ちぎみに試合を展開していくのも良いかも知れません。裏をかいて逆に攻めてもいいんですけどね。

下にセットアップの基本的なバリエーションを紹介しておきます。

■ SET UP DREAM ■

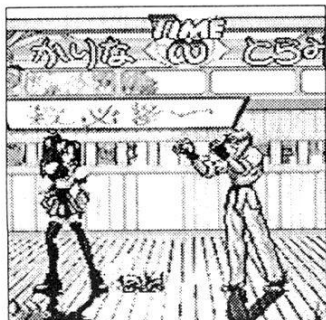
セットアップ後にケロピョンとの位置をどう取るか。それによってセットアップの狙いが大きく変わってきます。代表的なセットアップ後の位置取りを紹介します。

ちなみにセットアップを安全にする状況として、遠距離で直接、投げの後、バイオインパクトの後、近距離で前＋強が当たった後、などがあります。置くのが好きな方はこういう時に積極的にセットしておきましょう。

・スタンダードケロピョン

かりな、ケロピョン、相手という並びの最も一般的な物です。

普通セットアップした直後はこんな状態になる訳ですよね。ここでは普通にヒートプレス発射していったり、相殺しに近寄ってくる所にケロケロアタックをかましてやったりします。

可も無し、不可も無しといった位置取りです。相手が相殺したりするのでガード発動が使いにくい位置になります。わざと相殺させて有利に事を運んでもいいですね。

←自分（左）、ケロピョン、相手という並び。セットアップした直後はまずこの状態から。

・裏からケロピョン

かりな、相手、ケロピョンという並び。セットアップ後にジャンプ等で相手との位置を大きく入れ替える必要があります。

この状況だと相手の背後から常に攻撃が飛ばせる訳です。

ガード発動の場合も、相手をこっちに引き寄せてくれるのでそこからの連続技も狙えます。

この位置をなるべく作っていきたいのですが、やはり相手との位置をどのように入れ替えていくかが実戦ではむずかしい所です。

←自分、相手、相手の背後にケロピョン。この状況にもっていくとかなりのプレッシャーが与えられる。

・ケロピョンといっしょ

ケロピョンをかりなの真上か、またはちょっとだけ後ろにおいたポジショニングです。あまり後ろに置き過ぎるとガード発動が使いにくくなるので、ちょっとだけ後ろくらいがオススメです。

この位置取りにはガード発動もチラ付かせながらケロピョンを相殺されるのを防げる、という利点があります。

大きく位置を入れ替えるのは時間がかかるのでこの位置をメインにしていくと良いと思います。

←かりなとケロピョンがほぼ同じ位置。セットアップ後に前進するだけでこの状況が作れてそこそこに効果的。

■ケロケロメガヒート分析■

かりなの超必殺技、ケロケロメガヒート。とにかくかりなはこれを如何にして当てるかがそのまま勝率につながるといっても過言では有りません。
ケロケロメガヒートの性能を知り、より効率良く当てていけるようにしましょう。

・ちょっぴり発生が遅め

技表にも有りますが、メガヒートはケロピョンが11フレームの間走らないと攻撃判定を持ちません。この11フレームがどれくらいか、ですが、ケロピョンが相手に重なっているような状況でのメガヒートは空振りするという感じで覚えておいて下さい。ガードキャンセルで狙っていく時に重要なことです。

・暗転開始まで相殺判定アリ

コマンド成立の10フレーム後に画面が暗転しますが、コマンド完成から暗転開始までケロピョンは相殺判定を持ちます。この相殺部分で相殺が起こった場合、停止時間差（技表の見方にありましたね）の関係でメガヒートが回避不能になります。相手が何か技を出そうとしたところを読んでコマンドを打つとドンピシャで合わせられます。当て身技っぽく決めることが可能ですよ。

・セットアップ相殺後に出せる

セットアップを相殺された後もその相殺をキャンセルして出すことが出来ます。ケロケロアタックもヒートプレスも出せないことは無いのですが、出ないことが多いですね。このセットアップ相殺メガヒートも回避しにくい（こっちは確定じゃありませんが）ので狙ってみましょう。でもかりなのゲージがあるときにセットアップを相殺してくれる人なんてそうはいませんけどね。

・攻撃発生からしばらくは相殺判定がない

ケロピョンが攻撃判定を持ってからしばらくは相殺判定を持ちません。この間は相殺しないので、相手のどんな技（無敵時間が長いのはダメですが）にでも打ち勝つ事が出来ます。

・色んなところで出せる

ケロケロ技の後、走って帰って来ている途中でも出せたりします。不意をつけるので奇襲に使ってみて下さい。

■メガヒートを当てるために・・・■

・連続技に組み込んでみよう

メガヒートを連続技に組み込むにはしゃがみ中が一番オススメです。たとえ先の方がちょこっと当たっただけでもメガヒートがたいてい間に合います。
また、あまり段数を増やすとメガヒートのダメージも下がりますし、後述の複数メガヒートが入りにくくなるのですみやかにしゃがみ中からメガヒートにつなげましょう。ダメージ効率は生で当てるのが一番いいんですけどね。

・ガードキャンセルで

無敵時間が長いのでガードキャンセル技としてもかなり優秀です。攻撃の発生は遅いのですが、ケロピョンが走り出しさえすればかりなが技を食らってもかまいません。
また、上でも触れましたが、ケロピョンが相手に完全に重なっているような状態ではケロピョンが通り抜けてしまうので注意して下さい。

・起き上がりに

あいてが起き上がりに攻撃を重ねて来た場合の返し技としても使えます。これまたケロピョンの位置に注意することと、受け身を取ったあとは起き上がり攻撃が出にくい、ということを覚えておいて下さい。

・相手の技に合わせる

性能のところで触れましたが、暗転開始まで相殺判定有り、その後は相殺判定無し、という性能は相手の技に合わせて使うのに非常に適しています。
スライディング系の技をちくちく合わせてくるタイプのキャラなどに使えます。といっても、やはりゲージのあるかりなにそんなに手出してくれる人いないんですけど。

・逃げる相手を追え！

結局の所かりなのゲージが溜まったのを見ると空中に逃げる人が多いんですね。困った困った。これじゃメガヒートも入りません。こういう時は空中投げを狙って地上に引きずり下ろしましょう。実はかりなの空中投げ間合いは全キャラ中トップクラスなんですよ。後で2択がかけやすいように、なるべく低空で投げたいものです。
ジャンプを読んだら潜り込むようにダッシュジャンプ投げが効果的です。空中投げの後は相手が受け身に失敗したらそのままメガヒート、受け身をとったら接近戦と同じく選択攻撃という判断ができるのがベストですね。
相手を安心させちゃダメです。

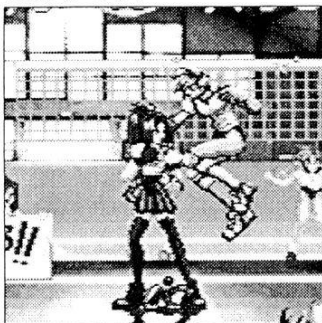
・投げからメガヒート

これはゲージがたまったときに相手が地上で固まっていたら狙いましょう。
そのやり方は後で紹介しますが、難易度はかなり高め。相当量の修行を積まないと確実に入れれるようにはならないかも知れませんが、可能性がある限り追求するのが男ってもんですよ。

■空中戦への誘い■

前ページまでで解説した通り、可莉奈は地上で中間距離から攻めるのが得意なキャラなのですが、空中戦もこなせるようになっておくと攻めのバリエーションがグっと増やせます。空中戦メインに、とまでは行かないかもしれませんが、適度に織りまぜると良いと思います。

・空中投げを活用する

地上戦で押されると相手は空中に逃げる事になりますね。
そこで、相手がジャンプで逃げた所をダッシュジャンプで下に潜り込んで投げます。実は可莉奈の空中投げ、ダメージこそ無いもののりゅうこに次いで上への間合いが広いのです。
前ページでも説明しましたが、相手の受け身の成否が１回目のバウンドの時点で判断出来るとより効果的です。受け身を取られたら接近戦と同じような選択攻撃、受け身に失敗したらケロケロアタックかメガヒートです。低空で投げた方がいい、というのも前に解説した通りです。

⬅空中投げの後可莉奈の方が先に着地出来るとベスト。相手が受け身を取っていたらその間に技を重ねましょう。

・空中カウンター

可莉奈が空中戦をする時に要になる技です。無敵時間も長く、攻撃判定も２回あるため、空中での技の打ち合いではかなり有利。基本的には空対空で、しかも後出しをメインにしていくのがいいと思います。相手のジャンプ技に合わせたり、ガードキャンセルで出して行く訳ですね。
ジャンプ攻撃をキャンセルして出す事が出来る点も便利です。ジャンプ強をガードされた後に相手のガードキャンセルに合わせたり、無敵時間を利用して安全に着地出来たりします。
また、無敵時間を利用して、空中投げを回避するのにも使えます。空中投げを良く食らう場合には読んで叩き落としましょう。

・空中ケロピョン技

これが結構嫌がられます。２段ジャンプなどを織りまぜながらふらふらと跳んで適当に出してみたり、ジャンプ攻撃をキャンセルして出してみると相手の意表を突けます。決定打にはなりませんが、捕まり難いと思います。
登りジャンプ攻撃をキャンセルで出したり。ダブルケロピョン（後述）を時々狙って行くのも効果的です。

・基本的には・・・

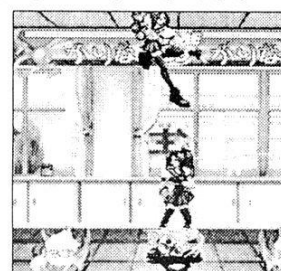
相手が地上にいるようであればふらふらと跳びつつヒートプレスなどを打ったり、ジャンプ強攻撃をキャンセルしてケロピョン技を撃ったりします。自分が先に跳んでいる時には空中投げを食らいやすいのでそういう時にはジャンプカウンターを。

相手が空中にいて、それをこちらからジャンプで迎撃しに行く時は空中投げで引きずり下ろしたり、相手の技に合わせて空中カウンターを出していきます。
空中で判定の強い技（特にカウンター）を持つキャラ相手には空中投げを控えめに。投げようとした所に痛い一撃を食らいたく無いですしね。

■特別講議：ダブルケロぴょん分析■

・ダブルケロピョンとは？

２段ジャンプをした後にケロぴょんが相手に近い位置にいる場合、空中でケロケロアタックを出す（なるべく高い位置で）と、ケロケロアタックが当たった後にもう一度飛んで行く、という技です。
ちょっとした奇襲になるので、覚えておいてソンはないと思います。
あまり慣れていない相手だと面白いようにバシバシ当たってくれる事もありますよ。
あまり多用すると避けられて大変なことになっちゃいますけど、空中戦でのバリエーションを増やすために身に着けておくといいでしょう。ちなみにヒートプレスではできません。

ここで、このダブルケロぴょんが何故出るか？という事についてちょっと触れたいと思います。
実は簡単な事で、
『空中ケロケロアタックの指差しモーションが出ている間にケロぴょんが行動可能であればもう一度飛んで行ってくれる。』
という原則があります。
ですから、空中ケロケロアタックガードorヒット後にケロぴょんが跳ね返った後、可莉奈が指差しモーションであれば、もう一度走ってくれると言う訳です。
これは、空中ケロケロアタックが相殺された後やセットアップが相殺された時も同じです。指差しモーションは着地まで出続けます。
相殺が終わった時に可莉奈が空中で指差しモーションであればケロぴょんごぉ！。相殺の場合は低い位置でもダブルが出ますよ。
相手もビックリです。

⬅このぐらいの高度からケロケロアタックを出すと出ます。この指差しモーションは着地まで持続します。

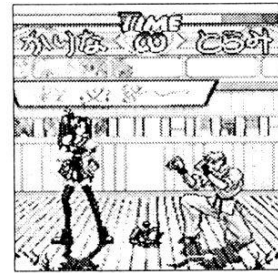
■可莉奈の豆知識(実戦編)■

このコーナーでは、前ページまでの基本戦法の部分で触れていないマニアックな戦法や技の使い方ついて深く取り上げます。ちょっとどころじゃなくマニアックかもしれませんが、『なるほど、こういうことも出来るのか』ということで、一つでも取り入れてもらえれば幸いですよ。

・かかと落としについて

下ガード不可のかかと落とし(前＋強)ですが、出かかりと出終わりでヒット効果が違います。出かかりを当てると相手が吹っ飛び(空中で受け身を取る)になり、終わりに近い部分を当てると相手は倒れません。
踵からメガヒートを入れたい時はこの後半部分を当てるために適当に距離を開けないといけません(右写真参照)。
しかし、『りゅうこ、めぐみ、たまき、なな、きよこ』のしゃがみ状態であれば密着からでも踵の吹っ飛ばし部分がヒットしません。距離に関係無く踵からメガヒートが決めれるのでぜひ覚えておきましょう。重要です。

・密着かかと落としの後に

まあ、なかなか実戦では適当な距離を開けて２択をかけたりは出来ないものです。密着からになる事が多いのですが、密着でかかとを出した後にやってみると効果的な選択肢をいくつか紹介します。
1)バイオインパクト
こりゃ連続技用ですね。かかとがヒットしてればダメージ高、ガードされてたらデンジャー。
2)ケロケロヒートプレス
リターンは少ないが、攻めは続行。相手のガードキャンセルが遅れたら潰したり相殺してくれたりするので、かかとがガードされててもリスクが少ない。
3)ケロケロアタック
これは、踵の後ヒット後、相手が空中で受け身をとって着地した所にちょうどケロピョンが重なる形になります。面白い攻めの形です。
4)キャンセルジャンプ
この後は、すぐにジャンプ強を登りで当ててキャンセルケロケロアタックかヒートプレス、壁際ではダブルケロピョンを狙ったりします。決め打ちで上を連打しておけば、かかとがガードされた後でもジャンプで逃げる事が出来ますね。ちょっとオススメですよ。

⬅大体これくらいの距離だと踵をしゃがみ状態の相手に当てても吹っ飛ばず、メガヒートが入る。２択からのメガはこのへんから狙わなければなりません。

・バイオインパクト再考

バイオインパクトは無敵時間もあり、判定も下の方からしっかりと出てくれるので起き上がりやガードキャンセルで相手の技を返して行く時に大変頼りになります。
しかし、この下の方から判定が出ると言うのは相手の下段技と相殺を起こしやすいという欠点を内包しているのです。
相殺された場合、こちらは必殺技を出しているので相殺キャンセルが出来ません。
相殺に反応してこない相手であれば気にする必要はないのですが、相殺にきちんと対応してくる上級者と対戦する時はちょっと考えないといけませんね。
起き上がりにバイオインパクトばかり使っていると、相殺されて避けやバックダッシュでかわされる事になります。狙ってそう言う事する人もいるくらいですから。

・相殺合戦に勝つ

そこで、私が違いの解る男にオススメしたいのは相殺を狙って取りに行くという『相殺可莉奈』です。かなりマニアックな上に、爆発的に有効ではないのですが、一応試してみて下さいよ。

・相殺を取りやすい技

技表をみていれば自ずと解る事なのですが、可莉奈が相殺を取るにあたって、有効な技が二つありますね。それは、
『しゃがみ中攻撃』と
『ダッシュ弱攻撃』です。
しゃがみ中攻撃は１フレーム後に相殺判定発生、下段に強い、ダッシュ弱はコマンド成立と同時(０フレーム)に相殺判定出現、上半身に強い相殺判定という特長があります。ジャンプ攻撃等も確実に相殺できますよ。
この時のダッシュ弱は×＋R1のマクロコマンドがオススメです。相殺したら、もちろん相殺キャンセルが出来るので、そこからもう一度ダッシュ攻撃やしゃがみ中、バイオインパクトやメガヒートを出していくといいようです。距離や相手の状態に応じて的確な技を出さないといけないのが難しいんですけどね。
起き上がりバイオが相殺されてアイタ～な方は起き上がりに使うのも試してみて下さい。中段と思ったらダッシュ弱、下段だと思ったらしゃがみ中を出します。ダッシュ弱はまず相殺取れますし、しゃがみ中は相手の重ねが完璧で無ければ相殺、攻撃が重なってたらしゃがみガードしてくれます。重ねが遅れた中段攻撃を潰してくれるかも(希望)。
これをメインにとはさすがに言えませんが、バリエ～ションを増や・・・・・そればっかですね。

■可莉奈の豆知識(ケロぴょん関連)■

『ケロケロアタ～ッ』と叫んでいるにも関わらず、ケロぴょんが言う事を聞いてくれない、または、コマンドを打っているハズなのに技が出ない、そういう経験はありませんか？ここではそういう貴男（貴女）の疑問を全てスッキリ解決！。ケロぴょんとの友情パワーで威力も２倍！　これでバッチリですよ。

・言う事聞いてくれない条件

まずは、コマンド自体が出ない時。これはコマンドが完成した時点でケロぴょんが行動可能な状況でない事を示しています。

ケロピョンが行動不能の状態とは、

1）ケロぴょんが移動中。

2）ケロぴょんが空中にいる。

3）ケロぴょん技が出ている。

（アングラーは除く）。

の３種類です。

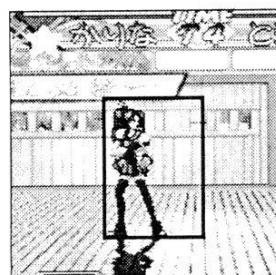
この３つの条件は空中で技を出す時も同じです。

この内、1）の状態の時はメガヒートなら出せます。

移動中というのは、まあケロぴょんが走ってる時という事ですね。

可莉奈の両脇にある『ケロぴょんゾーン』（下の写真参照）を外れるとケロぴょんは可莉奈から離れまいとして必死に跳ねます。この最中はコマンドを打っても可莉奈は何もしません。一番起こりやすいのはダッシュ or ダッシュジャンプ中でしょうか。必死に追いかけてるので御主人様の命令も聞こえない様です。他では、かかとやしゃがみ中で僅かに移動した場合でもケロぴょんの位置によってはケロぴょんが跳ねてしまうのでコマンドが出ない事があります。ちなみに、周知の事実でしょうが、セットアップ中はどんなに離れていてもケロぴょん技が出せます。

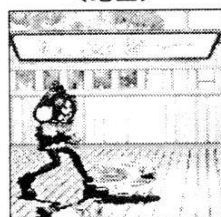
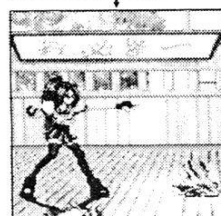
次はケロケロアタ～ッと言っているのにケロぴょんが無視した場合。これは、コマンドが完成した時点ではケロぴょんは行動可能だったが、可莉奈が発射モーションになった瞬間は行動不能だった、と言う事になります。これは、セットアップを相殺された後に技を出そうとした時に良く起こります。もう一つはケロケロアタックが当たった後やセットアップを解除して宙に浮いたケロぴょんが着地した瞬間にコマンドを完成した場合。距離が近ければちゃんと技が出るのですが、遠い場合、可莉奈が発射モーションに入る前に可莉奈に元に走り出すのでモーションだけで技が出ません。各種ケロぴょん技には『可莉奈があるポーズをとった時にケロぴょんが行動可能ならば技が出る』という条件が付いているのです。

これらの事を理解していれば『サプライズメガヒート』や『相殺ケロぴょん』、空中での『ディレイケロぴょん』等の様々なテクも理解出来ると思います。下に写真を派手に使って解説を加えますね。無駄にページを・・・まあいいか、お～るあばうとですし。

←四角の枠で囲ってあるあたりがケロぴょんゾーン。ここを外れると必死で御主人様を追いかけます。ケロケロ技の距離制限もこの範囲の様です。

■ケロぴょんの状態と可能な行動一覧■

ケロぴょんの状態					
動作説明	ケロぴょんゾーン内はノーマルケロぴょん	みなさん御存じ、セットアップ中ケロぴょん	せっせと走るケロぴょん	背中ケロぴょん 技が当たった後など	腹ケロぴょん セットアップ中断（強）
可能行動	全ての技が使用可能（Kアタック、Hプレスは距離制限アリ）	全てのケロぴょん技が使用可能。（距離制限ナシ）	通常ケロぴょん技使用不可。メガヒートだけ出せる	なにも出せない。着地した一瞬だけノーマルケロぴょんに。	なにも出せない。着地した一瞬だけノーマルケロぴょんに。

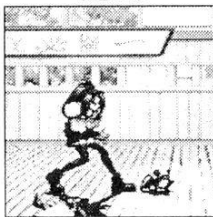
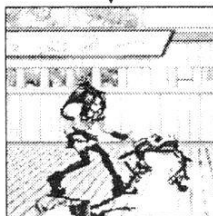
■可莉奈様の発射モーション一覧■

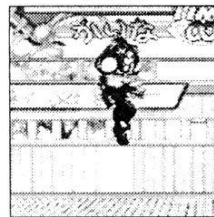
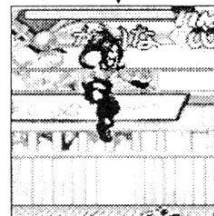
ケロケロアタック（地上）

←指差す前に叩く手が発射モーションです。4フレーム持続します。

←その後振りかぶって指を差します。

ケロケロアタック（空中）

←空中版はこの拍手では発射しません。拍手の後に・・・

←この指差しが発射モーションです。着地するまで持続します。

ケロケロＨプレス（地上）

←一度手を叩きますが、まだケロぴょんは動き出しません。

←その後手を開いた部分が発射モーションです。2フレーム持続です。

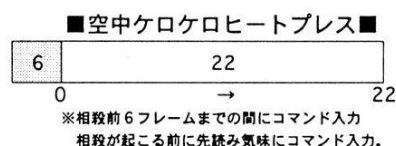
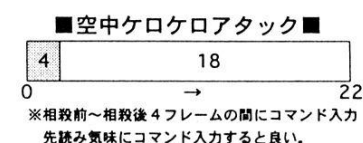
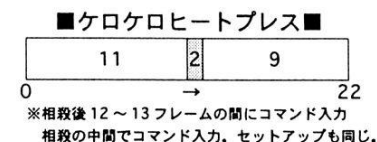
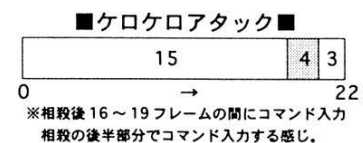
ケロケロＨプレス（空中）

←地上版と同じく一度拍手します。

←これまた地上版と同じく手を開いた所が発射モーション。6フレーム持続します。

■相殺ケロぴょんのひみつ■

・相殺ケロぴょんとは？

ケロピョンセットアップが相殺された時にコマンドを入力してケロぴょん技を出すテクニックの事です。相手がセットアップを相殺しに来るタイプの場合に奇襲として使えます。
しかし、試してみると相殺からメガヒートは簡単に出せても、ケロケロアタックやヒートプレスは可莉奈の声だけして技は出ない事が多い事が分ると思います。
これにはちゃんと原因があり、相殺ケロぴょんの仕組みを理解する事によって、入力のタイミングが掴みやすくなると思います。
では、相殺ケロぴょんの原理を解説してみますね。

・『ワールド効果』と『言う事聞いてくれない条件』の組み合わせ。

前の方でワールド効果について解説しました。この効果により、セットアップを相殺されても可莉奈は動作がストップしていません。よってコマンドは打てる訳ですが、可莉奈は動けても、ケロぴょんは相殺時の22フレーム間動作不能なのです。しかもその22フレームが過ぎた一瞬後には空中に跳ねてしまうので、
『相殺のストップが終わったと同時に可莉奈が発射モーションを取っている。』
事が相殺ケロぴょんの条件になります。右のタイムチャートで入力のタイミングを説明しておきます。

■可莉奈の豆知識(雑学編)■

・投げ失敗

画面端で相手を投げる時に後ろに投げ、または相手が壁を背負っている時の前ダッシュ投げは相手キャラによって投げが空振りしてしまいます。空振りしてしまうキャラは『あすか、りゅうこ、たまき、きよこ』です。
また、相殺キャンセル投げの時に後ろに投げても投げを空振りします。これはどのキャラ相手でも起きます。

・アングラーでも

これは遠めで出してダッシュで追いかけ選択攻撃、というのが主な使い道です。相手は良くジャンプして逃げようとしますが、そこを空中投げで引きずり下ろして選択攻撃、というのもいいでしょう。
ちなみにダッシュで追いかけて位置を入れ替える事が出来たらガード不能になりますよ。

・飛び越し時の逆コマンド

相手をジャンプで飛び越えた時に相手の中心を1ドットでも過ぎると必殺技コマンドの入力方向が逆になります。これは可莉奈が振り向いていてもいなくても同じです。可莉奈の位置を良く見てコマンドを打ちましょう。

・サプライズメガヒート

これはメガヒートがケロピョンが地上にいればどこでも出せる事を利用したテクです。
ケロぴょんが走って戻って来ている時や、セットアップ解除後ケロぴょんが着地した瞬間に出して奇襲をかけます。相手がセットアップを相殺しに近付いて来た所に弱で解除して背後からメガヒー！
決まるといいなあ。

・ディレイケロぴょん

これはだいたい相手との距離が画面の半分くらい離れてる時にやりやすいのですが、遠距離からケロケロアタックをガードさせたり、セットアップを解除したりします。で、可莉奈はジャンプ。ケロぴょんが着地した瞬間に空中ケロケロのコマンドを打つと、可莉奈は声だけで技は出ずに、ケロぴょんは可莉奈の元に走って来ます。その後、ケロぴょんが発射可能な位置まで戻って来た時に、まだ可莉奈が空中にいればそこでケロケロアタックが出るのです。遅れて出るのでディレイケロぴょん。どうですか？

・ケロケロメガヒートプレス

メガヒートの暗転前にケロぴょんに飛び道具をぶつけると弱セットアップと同じくちっさいヒートプレスが出ます。空中飛び道具がケロぴょんに重なった瞬間に出すとやりやすいですね。詳しい条件の説明は可莉奈の技表あります。

・可莉奈屁こき投げ

可莉奈のダッシュ弱攻撃はモーションが終わった後に下をいれっぱなしにしておくと、何故か『えいっ！』という声が出ます。この声を出した後に投げるという荒技です。声を聞いて『立ち弱が来るっ！』としゃがみガードしたところを投げれます。VF知らないと何故屁こきなのか分らんですね。困ったなあ。

キャラ別対戦攻略『気になるあの娘にメガヒート』

・VSあすか

とにかく投げと壁際のラッシュが恐く、連続技も激しいので相手に近付かせないようにしたい所なんですね。ヒートプレスやケロケロアタックをバラまいたり、空中をふらふらしてヒートプレスなど。空中戦は、お互いに空中投げダメージ無し、後出し有利のカウンターを持っている、と性能が似通っているので、空中戦が苦手な方はあまり挑まない方がいいでしょう。

あすかは接近したい訳ですので、チャンスがあればセットアップしてその付近で闘うと相手も嫌がるハズです。相殺しに来てもワールド効果を利用して有利に戦えます。

投げを多用する飛鳥なら投げに対して投げ抜けもいいですが、おもいっきりバイオとかブっぱなして見るのもテでしょう。あすかが近距離で避けたりしたときは投げアラームですからね。

あと、こちらの起き上がりに重ねてくる２択が嫌らしいのですが、バイオインパクトで返そうとして相殺キャンセルで避けられがちなときには相殺可莉奈も使ってみて下さい。

あとは各技に対する簡単な対処。
遠心破砕拳は相殺してすかさずキャンセルヒートプレスなどを出すと相手にペースを握られません。
反撃しづらい超フェノメノンは、間合いが近い時は１回避けてバイオインパクト。ちょっと遠めの時は２回避けてダッシュ攻撃で返せます。あと、暗転中に避けを連打しておけばたいていかわせるので覚えておきましょう。

・VS くみ

相手も中距離を得意とするキャラですが、こちらのほうが相手よりさらに遠くから攻めることができます。
ヒートプレスを盾にする作戦でじわじわ押していきましょう。
あいての間合いの外でつねにプレッシャーをかけていく事が重要。
もしくはセットアップして待ち気味に試合をすすめます。久美は投げが弱く、打撃で押して行くキャラなので、セットアップを嫌がります。ボールとかしゃがみ弱で相殺しに来るハズなので先読み気味にケロぴょんを発射させたり相殺ケロぴょんを狙いましょう。

1P久美はしゃがみ中に嫌らしい相殺判定がありますし、久美というキャラ自体相殺が起こりやすい（リボンカッターなど）ので、相殺に対応できるようになっておくと大きな戦力になると思います。
スピニングスワンキックやリボンスライサーのラスト部分は無理にバイオインパクトで返そうとすると↓にキーが入った瞬間にしゃがんでしまって食らう事があるので、ダッシュ攻撃あたりで返すと安全です。もしくはＲ１＋↓で。

・VS かりな

実はケロピョンセットアップがやっかい。セットアップ時のかりなにはやはり攻め込みにくいもの。そういうときは相手はガードを固めているので近付いて投げを試みてみましょう。それかこっちも負けずにセットアップ！なんて。
起き上がりを攻める時、相手がバイオを出して来たら相殺が起こりやすいのでしっかり対応出来るといいですね。くみと同じく、相殺が起こりやすい組み合わせなので、相殺時の捌き方で差がつきます。
あと、メガヒートがらみの連続技がちょっと入れ難いので要練習。

・VSキャシイ

このゲーム中で最強キャラという説もある強力なキャラ。とりあえずトリプルヘッドバッドにだけは注意して、しゃがみ中やヒートプレスで相手の動きを止めながら戦いましょう。
近距離戦にさえ持ち込まなければ一気に殺られる事も無いのでちくちく行く事。空中投げから追い討ちを食らったりもしませんし、追い詰められてきたら大空に飛び立って逃げます。
爆発的な攻撃力を持っているため、調子に乗って攻めてはいけません。しつこいくらいにちくちくと攻めて、逃げる時には徹底的に逃げます。中途半端な色気を出すとこのキャラには勝てませんよ。あと、ゲージがたまったキャシイはいてこましが完全対空になるため、飛び込んじゃダメです。

・VSめぐみ

かりなはめぐみの立ち弱が中段になってしまうキャラ。立ち弱中段なんかみきれませんって。
あらゆる技を使って攻めてくるので、バクチバイオで返しましょう。もしくは近距離は付き合わずにバックダッシュで逃げるか。
めぐみは接近戦に持って行かないと何も出来ないのでダッシュ強やジャンプで接近して来がちです。
ダッシュ強とおもったらしゃがみ中、空中に飛んだら空中投げで引きずり下ろして２択か空中カウンターで迎撃します。
めぐみで嫌らしいのがダッシュ強ヒット後の選択攻撃ですが、相手が立ち弱なら相殺せずにバイオで返せます。しゃがみ弱はバイオでは相殺が起こってしまうので相殺後の対応をされるようならバイオは控えめに、しゃがみ中なども使ってみましょう。ふみふみ投げには上連打でジャンプしてすぐ空中カウンターが有効です。
めぐみとの対戦で最も重要なことはあせらないこと、あせらず精神的なペースを握られなければチャンスはあります。

・VSなな

奈々はちくちくとダッシュ攻撃や立ち中攻撃で攻めてくる事が多いので、ケロぴょん技をぶつけたり、しゃがみ中で迎撃して行くと良いでしょう。また、奈々の必殺技には下段に判定が強い物がないので、起き上がりなど選択攻撃をかける際は下段をメインに攻めて行く事をオススメします。ゲージが溜まった時にはメガヒートをもちろん狙いますが、前＋強を近距離のしゃがみに当てても浮かないので２択からのメガヒートもしっかり狙えますね。

地上戦で押されると空中から攻めてくると思いますが、空中ガードからカウンターで返していきましょう。

ちなみに、地上も空中も投げにダメージはないので警戒する必要はありません。

体力差がついた時は桜花連撃（気絶）→刀、を食らわないように。終盤でも焦らず慎重に中間距離から最期を迎えさせましょう。

・VSりゅうこ

投げが恐いのでこれまた中距離でしつこく攻めます。

しかし、しゃがみ中を読まれるとクイックドライバーを合わせられたりしますので御注意。

接近したときはカウンターと投げの２択に注意して下さい。投げばかりと思って投げ抜けばかりしていると痛い目を見ますが、投げと思ったら弱バイオあたりをブっぱなして見ると投げでもカウンターでも勝てますよ。

あと、トリプルバスター（3回投げるやつ）を食らった後は確実に下段ガードをしましょう。投げられた後に打撃を食らうと『純情☆Death遊戯』（竜子の対戦攻略参照）の餌食です。竜子には早い中段がないので、起き上がりにはしゃがみガードメインです。『イクゼ』と言ったら立ってガード、そこからは好き放題。

最後に、生でメガヒートだけは打ってはいけません。クイックドライバーの餌食ですよ。あいた。

・VSしのぶ

接近戦での２択がツライところですが、相手は投げが弱いので避けを多用します。セットアップを使う場合、ガード発動に頼り過ぎると２択の餌食になるので、可莉奈の前方に置きながら接近させないように相手を牽制していくのが良さそうです。相殺させてワールド効果に期待したりもしましょう。

しゃがみ攻撃でチクチク来る忍にはこちらもしゃがみ中で相殺取りに行くか、間合いの外でケロケロ技という所ですか。

忍があまり得意として無さそうな空中から攻めるのも手です。このばあいはふらふらしてみたり。

ちなみに踵を食らった後は、しゃがみ中にまずつないで、しゃがみ大（つながる）か、カカト（これはつながらない）が来るので、カカトが来たり、つなぎが遅れた時のためにバイオインパクトや避けで悪あがきしておきましょう。

生メガヒーは見てからトルネードで返されます。打たないように。

・VSたまき

地上戦をメインとする環であれば、基本戦法で可莉奈が押せると思いますが、厄介なのは空中から攻めてくる環。可莉奈でこの戦法に対して有効だと思える戦法は、

1）ジャンプ攻撃をダッシュ弱で相殺して何かやる（環のＪ攻撃を地上でガードした場合）。
2）セットアップ（ガード発動のヒートプレスが相殺したらワールド効果を活用）。
3）ジャンプ攻撃を空中ガードして空中カウンター（特に相手が高い位置で打撃を出す場合。）
4）ジャンプの上り際を空中投げ。ようするに飛ばせない。

こんなところでしょう。

1）は相殺して環が着地した所に２択をかけて攻めるか、相殺ジャンプで逃げます。

2）は相殺した後に高い位置だったら強のバイオ、低い位置だったら発生の早いダッシュ弱を出します。ワールド効果のため、環はほとんど回避できずに空中で食らってくれます。

あと、注意したいのは投げ。投げ抜け受け付け時間が極端に短く、投げ抜け不可と思っていた方が良いです。画面端で投げられたら受け身を確実に。Ｒ１受け身がオススメです。複数メガヒートが入らないのでツライですね。

・VSとらみ

特筆する事が少ない組み合わせ。取りあえず基本に忠実に、しゃがみ中やヒートプレスを打ちながら中間距離を保つと良いでしょう。

しゃがみ大のリーチが長いので足元に注意です。

雷龍衝撃波は、密着で出されたら弱バイオで、ちょっと離れたところで打たれたらダッシュ弱連打で相殺すれば暗転を見てからでも反撃できます。通常投げは投げ抜けに成功したら発生の早い技で反撃可能です。しゃがみ中が良いでしょう。

・VSきよこ

中間距離からスライディングメインで来るので、ヒートプレスやケロケロアタックを出して牽制するか、暇があったらセットアップをしてしゃがみガード。しゃがみ中を合わせると相打ちが多いのですが、立ち弱なら見てからも相殺が取れます。相手が相殺キャンセル出来ないようならバイオインパクト、バックダッシュをしっかりしてくるようなら、相殺キャンセルでケロケロ技を出して押していきます。ボール連打されたら地上では分が悪いので空中から接近する事になりますが、清子の空中投げは間合いが狭い上に投げ抜け出来る事を覚えておきましょう。

接近戦ではゲッツーが強いので、むやみに攻めないように。避けを織りまぜると良いでしょう。清子の投げは抜けると反撃確定です。

■かりな連続技紹介■

■基本連続技■

屈小 or 立ち小➡（しゃがみ中）➡しゃがみ大➡キャンセル必殺技 or ダッシュ攻撃

なるべく早い段階でダメージの高い技につなげるのがあすか120%の連続技のセオリーです。
必殺技はダメージ重視なら強バイオインパクトを入れましょう
また、かりなは立ち中➡しゃがみ中、という特殊なコンビネーションが可能です。

立ち小 or 屈小×１～４→立ち中×２→屈大 or 前入れ大→ケロケロアタック or メガヒート
立ち小 or 屈小×１～４→立ち中→屈中→屈大→ケロケロアタック or メガヒート

前入れ大の後に関しては前入れ大１段目の判定で浮いてしまうとメガヒートが
通りすぎてしまうので２段目の判定をを当てるようにはじめの小攻撃で距離を調整すること。
メガヒートの場合はその後に更に追い討ちとして各種攻撃を。

■投げからの追い討ち■

・1）投げ→ダッシュ小
とらみ、りゅうこ、きゃしい以外
・2）投げ→大バイオインパクト
めぐみ・忍・奈々のみ
・3）投げ→ダッシュ大×２
めぐみ・忍・奈々のみ

・4）投げ→立ち小→屈大→大バイオ or メガヒート
あすか(難)、かりな(難) めぐみ、なな、しのぶ
※めぐみに決める時は投げの後すこしだけダッシュして立ち弱を当てる

・5）投げ→立ち小→メガヒート
めぐみ（難)、なな、しのぶ（易）
※めぐみに決める時は投げの後すこしだけダッシュして立ち弱を当てる

・6）投げ→立ち大→メガヒート
めぐみ、なな、しのぶに入るが難しい

投げからの各種追い討ち。かなりの難易度ですが、これができると出来ないのでは相手の投げに対する警戒が違ってきます。
投げからメガヒートは超難度ですが、決めれるようになれば凄く役に立つこと間違い無しです。
投げからの追い討ちは基本的にはダッシュ投げからの方が決めやすいようです。人によって感じ方も違うでしょうけどね。

また、4）～6）までの投げからメガヒートですが、あすか、かりなに入れるのは凄く難しいです。一応あすかと可莉奈に決める時は4）を使います。下にちょっと補足説明を。
・4）めぐみにはダッシュ投げからは入りませんが、ダッシュ裏投げからなら入ります。めぐみはこの4）がオススメです。
・ななも4）がオススメで、これはダッシュ投げからでも裏投げからでも入れる事が出来ます。
・しのぶには5）がオススメですが、ケロぴょんの位置に左右される事が多くなります。ダッシュ投げからでもダッシュ裏投げからでも入ります。ケロぴょんが可莉奈のちょっと前にいるくらいだと入りやすくなるのでダッシュ裏投げからがオススメです。ダッシュ投げで投げた後の立ち弱は少しだけダッシュして出す必要があります。
・めぐみやしのぶにダッシュ投げから立ち弱を決める時に使う少しだけダッシュ、ですが、R1 のマクロダッシュがオススメです。R1 を押したら押しっぱなしで立ち弱を出しましょう。

ダッシュ弱➡ダッシュ弱➡ダッシュ弱、、、、

これはタイミングさえはかればずっとつながり続けます。
めちゃくちゃタイミングがキツめなので永久コンボとして使うのには無理がありますかね。

■対戦キャラ別メガりま専科■

受け身不可でメガヒートを複数回当てる可莉奈の究極奥義を各キャラ別に実用レベルから趣味技まで様々なバリエーションで紹介します。何故初版に載って無かったんだよ！と言われる方もいるかも知れませんが、実は本が出た後にゴロゴロ発見されたんですね。勘弁して下さい。
それでは、相手の体力を根こそぎ奪う最強の連続技。とくと御覧ください。　（連続技提供：せつなありよし）

・・

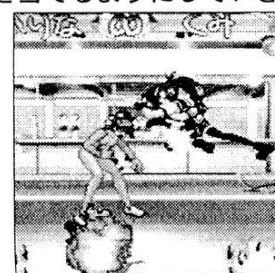
コンボ頭の屈中は立ち小・屈小・立ち中・前入れ大・屈大と、更に1～2Hitダウンに置換できます。
同様にetc.は通常技～連続技やダウンなどメガヒートに繋げられるもの全てを指します。

主観的難易度は5段階			
容易←◎-○-△-×-Ω→難解		■	・・・無限メガヒート
◎	…楽勝。可莉奈使いなら使えて当然。使っとけ！		
○	…比較的楽に入る。失敗のないように修行しよう。	▒	・・・トリプルメガヒート
△	…練習すればそれなりに使える。		
×	…かなり練習が必要。実戦で使えるとカッコイイぞ！	□	・・・ダブルメガヒート
Ω	…こんなもの実戦で使えるなら使ってくれよ（TДT）		

	VS　本田　飛鳥	備考
○	etc.→メガ→（立ち小→立ち中→メガ）×n（→各種攻撃）	時々ウェイトがかかるのが難点。
○	etc.→メガ→（立ち小×2→メガ）×n（→各種攻撃）	3rdからが難易度高し
◎	etc.→メガ→（Jめくり空中大→立ち小→立ち中→メガ）×n（→各種攻撃）	3rd以降も難易度変わらず。
○	etc.→メガ→（Jめくり空中大→立ち中→メガ）×n（→各種攻撃）	ちょっと難しいかも。
△	etc.→メガ→（立ち小→屈小→メガ）×n（→各種攻撃）	
○	屈中→メガ→裏立ち中→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	基本コンボとして必須に。
○	屈中→メガ→裏立ち小→立ち中→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	ダブルまでなら難易度最低。
△	屈中→メガ→裏立ち小×2→立ち中→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
△	屈中→メガ→一歩下がって前入れ大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	3rdが離れるからねぇ・・・
Ω	屈中→メガ→裏立ち小→屈小→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
Ω	屈中→メガ→裏立ち小×2→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
×	投げ→立ち小→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	ダッシュ裏投げからは入らない。
Ω	屈中→メガ→立ち中×2→屈大→メガ→各種攻撃	トリプル可能性あり
Ω	屈中→メガ→立ち中→屈中→屈大→メガ→各種攻撃	トリプル可能性あり

VS飛鳥オススメ応用めがひーとコンボ例・・・・・・・・・・・・・・・・どこからでも無限メガへ

A・・・屈中→メガ→裏立ち小→立ち中→メガ→立ち小×2→メガ→立ち小→立ち中→メガ
B・・・立小×1～3→立中×2→前大→メガ→(Jめくり空中大→立小→立中→メガ)×n→追討ち
C・・・ダッシュ投げ→立ち小→屈大→メガ→立ち小×2→メガ→立ち小→立ち中→メガ→etc.

裏立ち中、など『裏』が着いている物は、メガヒートで一度上に持ち上げて、落ちてくる間に歩いたり、ダッシュによって左右の位置を入れかえるという意味です。
無限メガヒートにあるめくり空中大、ですが、写真のような感じに後ろ足の膝を当てるようにしていきます。けっこう早めに飛んでおいてOKです。メガヒート決めた位置が比較的近めなら、その場からダッシュジャンプ（R1を押した後すぐジャンプするとタイミングを合わせやすい）すると丁度位置が合います。ぜひ距離とダッシュジャンプのタイミングを練習して確認しておきましょう。
とりあえずメガヒートが入った時点でどこからでも無限メガヒートに接続はできますが、屈中→メガ→裏立ち中→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃、が色々なキャラに入り、簡単なのでまずはこれからマスターするのをオススメします。

←めくりジャンプ中はこんなふうに当てます。

ＶＳ　山崎　竜子		備考
○	etc.→メガ→（裏立ち中→メガ）×ｎ→各種攻撃	基本コンボに。トリプルまでは楽勝
◎	etc.→メガ→（Ｊめくり空中大→立ち小→立ち中→メガ）×ｎ（→各種攻撃）	笑えるほど楽勝。
◎	etc.→メガ→（Ｊめくり空中大→立ち小→メガ）×ｎ（→各種攻撃）	めちゃ楽。考えることナシ。
◎	屈中→メガ→裏立ち小→立ち中→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
○	屈中→メガ→立ち中×２→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	ダブルまでは難易度低し
○	屈中→メガ→立ち中→屈中→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	ダブルまでは難易度低し
○	屈中→メガ→立ち小→立ち中→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	ダブルまでは難易度低し
○	屈中→メガ→立ち小→屈中→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
△	屈中→メガ→裏立ち小→屈小→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
△	屈中→メガ→立ち中→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	立ち中はかなり食いこんで当てる
×	屈中→メガ→立ち小→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	シビアすぎな上に利点もなし
×	屈中→メガ→裏立ち小×２→立ち中→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	２発目のメガだけが難しい

ＶＳ竜子オススメめがひーとコンボ例・・・・・・・・・・・・・・・・・・意外に簡単です

Ａ・・・屈中→メガ→裏立ち中→メガ→裏立ち中→メガ→立ち中×２→屈大→バイオインパクト
Ｂ・・・屈中→メガ→立ち中→屈中→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→立ち中→屈中→立ち大→Ｊ大 or 必殺技
Ｃ・・・etc.→メガ→（裏立ち中→メガ）×ｎ→（Ｊめくり空中大→立ち小→メガ）×ｎ

ＶＳ　北条　虎美		備考
△	etc.→メガ→（裏立ち中→メガ）×ｎ→各種攻撃	４発以上は実用に耐えない超難易度
△	etc.→メガ→（Ｊめくり空中大→立ち小→メガ）×ｎ（→各種攻撃）	妙にウェイトがかかってやりにくい。
◎	屈中→メガ→裏立ち小→メガ→裏立ち小→メガ→各種攻撃	一般に虎美はこっちのほうが難易度低
◎	屈中→メガ→裏立ち小→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	実は３rdなら立ち中の方が難易度低
○	屈中→メガ→裏立ち小×２→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	裏立ち中がちょっぴりシビアになる
○	屈中→メガ→裏立ち小→前入れ大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	後ろに１画面分はスペースが必要
○	屈中→メガ→裏立ち中→前入れ大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	上に同じ。とにかく走れ！
○	屈中→メガ→その場で前入れ大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	走れ
△	屈中→メガ→その場で前入れ大→メガ→裏立ち小→メガ→各種攻撃	走れ走れ
○	屈中→メガ→一歩下がって前入れ大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
△	屈中→メガ→一歩下がって前入れ大→メガ→裏立ち小→メガ→各種攻撃	
△	屈中→メガ→立ち小→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
△	屈中→メガ→立ち中→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
△	屈中→メガ→立ち小→立ち中×２→屈大→メガ→各種攻撃	
○	屈中→メガ→立ち小→立ち中→屈大→メガ→各種攻撃	簡単だが補正かかりすぎ。無限メガへ
○	屈中→メガ→立ち小→立ち中→前入れ大→メガ→各種攻撃	３rdが入らないのが痛い。無限メガへ

ＶＳ虎美オススメめがひーとコンボ例・・・・・・・・・・・・・・・・・・戦術を考えて基本を的確に

Ａ・・・屈中→メガ→裏立ち小→メガ→裏立ち中→メガ→(Ｊめくり空中大→立ち小→メガ)×ｎ
Ｂ・・・屈中→メガ→裏立ち中→メガ→裏立ち中→メガ→立ち小→立ち中→大バイオインパクト
Ｃ・・・屈中→メガ→裏立ち小→メガ→裏立ち中→メガ→立ち小→立ち中→立ち大→バイオインパクト

ＶＳ　新堂　環
ＶＳ　御手洗清子

二人とも受け身不可の複数メガヒートは入りません。
どうやら生徒会長（次期予定者も）には入らない様ですね。
可莉奈が３年になるときは誰が生徒会長なんでしょうねえ。久美とかになったら無限メガヒ入らなくなりますよ、きっと。

ＶＳ生徒会長（候補含む）めがひーとコンボ例・・・・・・・・・・・・・起き攻めに持って行く？

Ａ・・・屈中→メガ→立ち大→バイオインパクト	一番簡単な物
Ｂ・・・屈中→メガ→立ち大→ジャンプ大→ジャンプカウンター	ちょっと難易度アップ。起き攻めにGO！
Ｃ・・・屈中→メガ→Ｊめくり空中大→立ち大→ジャンプカウンター	ダメージは最大。起き攻めにも行けます。

ＶＳ　豊田　可莉奈		備考
◎	etc.→メガ→（立ち小→立ち中→メガ）×ｎ（→各種攻撃）	立ち小から中への繋ぎは早く
○	etc.→メガ→（立ち小×２→メガ）×ｎ（→各種攻撃）	３rdからが難易度高し
◎	etc.→メガ→（Ｊめくり空中大→立ち小→立ち中→メガ）×ｎ（→各種攻撃）	めくりに慣れれば平気
○	etc.→メガ→（Ｊめくり空中大→立ち小×２→立ち中→メガ）×ｎ（→各種攻撃）	めくりでのみ成立する小中メガ
△	etc.→メガ→（Ｊめくり空中大→立ち中→メガ）×ｎ（→各種攻撃）	ちょっと難しい
△	etc.→メガ→（立ち小→屈小→メガ）×ｎ（→各種攻撃）	
△	屈中→メガ→裏立ち中→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
○	屈中→メガ→裏立ち小→立ち中→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
△	屈中→メガ→裏立ち小×２→立ち中→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
○	屈中→メガ→一歩下がって前入れ大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	

ＶＳ可莉奈オススメめがひーとコンボ例・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・無限メガのほうが楽

Ａ・・・屈中→メガ→立ち小×２→メガ→立ち小→立ち中→メガ→立ち小→立ち中→メガ
Ｂ・・・立ち小×１～３→立ち中×２→前大→メガ→（立ち小→立ち中→メガ）×２→追討ち

ＶＳ　鈴木　めぐみ		備考
◎	etc.→メガ→（Ｊめくり空中大→立ち小→メガ）×ｎ（→各種攻撃）	かなり楽。殺っとけ～。
×	etc.→メガ→（立ち小→屈小→メガ）×ｎ（→各種攻撃）	靴を重ねるように。相当辛い
◎	屈中→メガ→裏立ち中→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	適当に撃ってＯＫ！基本コンボ
◎	屈中→メガ→裏立ち小→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
○	屈中→メガ→裏立ち中→前入れ大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	裏立ち中は深めに
○	屈中→メガ→立ち小→前入れ大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	めぐみ用前からメガでは最も楽
△	屈中→メガ→裏立ち小×２→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
△	屈中→メガ→立ち中→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	立中は引き付け、裏立中は低め
×	屈中→メガ→立ち小→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
○	屈中→メガ→立ち中×２→屈大→メガ→各種攻撃	
○	屈中→メガ→立ち中→屈中→屈大→メガ→各種攻撃	
×	屈中→メガ→メガ→各種攻撃 壁に隣接した相手限定。	タイミング辛い
Ω	投げ→立ち大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	投げの後少し前進…しても辛い

ＶＳめぐみオススメめがひーとコンボ例・・・・・・・・・・・・・・・・・・疑ったことやる必要ない

Ａ・・・屈中→メガ→裏立ち中→メガ→裏立ち中→メガ→Ｊめくり空中大→立ち小→メガ　　だいたいこれで即死
Ｂ・・・屈中→メガ→裏立ち中→メガ→裏立ち中→メガ→立ち大→突撃三連脚 or ジャンプＣＡ
Ｃ・・・素直に無限入れとこうネ(･▽･)b

ＶＳ　大久保　久美		備考
◎	etc.→メガ→（Ｊめくり空中大→立ち小→メガ）×ｎ（→各種攻撃）	超楽ちん無限
○	etc.→メガ→（Ｊめくり空中大→立ち中→メガ）×ｎ（→各種攻撃）	立ち中は低めに当てること！
×	etc.→メガ→（立ち小×２→メガ）×ｎ（→各種攻撃）	辛い。２ndでも不安定
×	etc.→メガ→（立ち小→屈小→メガ）×ｎ（→各種攻撃）	辛いってば
◎	屈中→メガ→裏立ち中→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	超楽勝基本トリプル。外すな！
◎	屈中→メガ→裏立ち小→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
○	屈中→メガ→裏立ち小×２→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
◎	屈中→メガ→裏立ち小→前入れ大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
○	屈中→メガ→裏立ち中→前入れ大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
△	屈中→メガ→立ち小×２→前入れ大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	３発目が結構キビシイ
◎	屈中→メガ→立ち小→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
◎	屈中→メガ→立ち中→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
○	屈中→メガ→立ち中×２→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
○	屈中→メガ→立ち中→屈中→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	

ＶＳ久美オススメめがひーとコンボ例・・・・・・・・・・・・・・・・・・確実な事やっときゃいい

Ａ・・・屈中→メガ→裏立ち中→メガ→裏立ち中→メガ→Ｊめくり空中大→立ち中→メガ　　破壊力重視クワトラブルメガ
Ｂ・・・屈中→メガ→立ち中→屈大→メガ→（Ｊめくり空中大→立ち小→メガ）×ｎ

VS　小和田　奈々	備考
○ etc.→メガ→（立ち小×２→メガ）×ｎ（→各種攻撃）	比較的楽
○ etc.→メガ→（Ｊめくり空中大→立ち小→立ち中→メガ）×ｎ（→各種攻撃）	めくり大が若干当てにくい
○ etc.→メガ→（Ｊめくり空中大→立ち小→メガ）×ｎ（→各種攻撃）	めくり大が若干当てにくい
△ etc.→メガ→（Ｊめくり空中大→立ち中→メガ）×ｎ（→各種攻撃）	３rdからちょっと辛くなる
△ etc.→メガ→（立ち小→屈小→メガ）×ｎ（→各種攻撃）	３rdからちょっと辛い
◎ 屈中→メガ→裏立ち中→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
◎ 屈中→メガ→裏立ち小→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
◎ 屈中→メガ→裏立ち小×２→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
◎ 屈中→メガ→立ち中×２→屈大→メガ→各種攻撃	
◎ 屈中→メガ→立ち中→屈中→屈大→メガ→各種攻撃	
◎ 屈中→メガ→裏立ち小→立ち中→メガ→各種攻撃	簡単だけどメリットもない
△ 投げ→立ち小→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	ダッシュ投げからもOK。

ＶＳ奈々オススメめがひーとコンボ例・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・様々な味わいをどうぞ

Ａ・・・屈中→メガ→裏立ち小→メガ→裏立ち中→メガ→立ち小×２→メガ	基本っぽいのを４つ。補正も小さい。
Ｂ・・・屈中→メガ→（裏立ち中→メガ）×２→Ｊめくり空中大→立ち中→メガ	破壊力重視クワトラブルメガ
Ｃ・・・投げ→立ち小→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種無限 or 追い討ち	好きなように逝かせてやってください

VS　キャシイ・ワイルド	備考
△ etc.→メガ→（裏立ち中→メガ）×ｎ→各種攻撃	基本コンボに
◎ etc.→メガ→（Ｊめくり空中大→立ち小→立ち中→メガ）×ｎ（→各種攻撃）	サクサク殺っちゃえ
◎ etc.→メガ→（Ｊめくり空中大→立ち小→メガ）×ｎ（→各種攻撃）	こんな簡単に入っていいのか？
◎ etc.→メガ→（Ｊめくり空中大→立ち小×２→メガ）×ｎ（→各種攻撃）	
○ etc.→メガ→（Ｊめくり空中大→立ち中→メガ）×ｎ（→各種攻撃）	重いのでちょっと落とし易い
○ etc.→メガ→（Ｊめくり空中大→立ち中→屈中→メガ）×ｎ（→各種攻撃）	
◎ 屈中→メガ→裏立ち小→メガ→裏立ち小→メガ→各種攻撃	
△ 屈中→メガ→立ち小→立ち中→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	ダブルまでは楽勝
△ 屈中→メガ→立ち小→屈中→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	ダブルまでは楽勝
○ 屈中→メガ→立ち中→立ち大（１発目）→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	立ち中早めだが早すぎダメ
◎ 屈中→メガ→裏立ち小→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	つまらん組み合わせ。
◎ 屈中→メガ→裏立ち小×２→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
○ 屈中→メガ→裏立ち小→前入れ大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	かなりスペースが必要。
○ 屈中→メガ→裏立ち中→前入れ大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	全速力ダッシュ。大変。
◎ 屈中→メガ→裏立ち小→立ち中→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
○ 屈中→メガ→その場で前入れ大→メガ→裏立ち小→メガ→各種攻撃	
○ 屈中→メガ→その場で前入れ大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	どうせ使うなら上記よりコレ
◎ 屈中→メガ→立ち小→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
◎ 屈中→メガ→立ち中→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	立ち中の間合い広めに
○ 屈中→メガ→Ｊめくり空中大→立ち大（２発目）→立ち中→メガ→各種攻撃	立ち中は目押し。なんか笑える
◎ 屈中→メガ→裏立ち小×２→立ち中→メガ→各種攻撃	簡単だが後の間合いが重要

ＶＳキャシイオススメめがひーとコンボ例・・・・・・・・・・・・・・・・・・重さを逆手に取れ！

Ａ・・・etc.→メガ→（裏立ち中→メガ）×２→Ｊめくり空中大→立ち中→メガ→各種攻撃	破壊力重視４th
Ｂ・・・好きにしてクダサイ（笑	

■可莉奈ちょっとステップアップ講座：ヒット確認メガヒート■

メガヒートにつなぐ時に重要な役割を担うしゃがみ中（屈中）ですが、ここからヒット確認でメガヒートを撃ち易くするためのテクニックを紹介しておきます。決め打ちでメガヒートまで出すより数段効率が良くなりますよ。

やり方は、しゃがみ中の後のメガヒートを
『➡＋Ｒ１＋□』で出す。
だけです。ようするにマクロでメガヒート出す訳です。
これだとコマンドが一瞬で打てるので、ヒットしたか、してなかったかを確認してメガヒートが出しやすくなると言う訳です。
あまりキャンセルが遅いとメガヒートがガードされます。
単純ですがかなり使えるテクニックなのでぜひ練習してみて下さいね。

ＶＳ　川崎　忍		備考
◎	etc.→メガ→（立ち小×２→メガ）×ｎ（→各種攻撃）	超楽勝無限メガヒート！
○	etc.→メガ→（Ｊめくり空中大→立ち小→立ち中→メガ）×ｎ（→各種攻撃）	軽すぎるのが難点。
◎	etc.→メガ→（Ｊめくり空中大→立ち中→メガ）×ｎ（→各種攻撃）	久美に並んで難易度最低無限
○	etc.→メガ→（立ち小→屈小→メガ）×ｎ（→各種攻撃）	位置取りが鍵になる
△	etc.→メガ→（立ち小→立ち中→メガ）×ｎ（→各種攻撃）	３rdからがシビア
○	屈中→メガ→裏立ち中→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	立ち中早すぎダメ
△	屈中→メガ→立ち中→メガ→立ち中→メガ→各種攻撃	時に応じて組み合わせよう
○	屈中→メガ→裏立ち中×２→メガ→各種攻撃	立ち中はバウンド上り途中で
◎	屈中→メガ→立ち中×２→屈大→メガ→各種攻撃	
△	屈中→メガ→立ち中→屈中→屈大→メガ→各種攻撃	遠めギリギリで立ち中
◎	屈中→メガ→裏立ち小→立ち中→メガ→各種攻撃　異常に簡単。	裏立ち小はひきつけて。
○	屈中→メガ→裏立ち小×２→立ち中→メガ→各種攻撃	
×	投げ→立ち小→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	ケロぴょんの位置が後ろだとダメ
○	投げ→立ち小→メガ→立ち中or裏立ち中→メガ→各種攻撃	ダッシュ・通常共に裏投げからが楽

ＶＳ忍オススメめがひーとコンボ例・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・殺れ

Ａ・・・屈中→メガ→裏立ち小→立ち中→メガ→メガ→（立ち小×２→メガ）×ｎ	素直に無限繋いでもつまらんので
Ｂ・・・ダッシュ裏投げ→立ち小→メガ→（Ｊめくり空中大→立ち中→メガ）×ｎ	イカしてます。難易度も低め
Ｃ・・・etc.→メガ→適当に無限メガ	お好みにより好きにしてクダサイ

俺とオレ可莉奈

絵・コメント：
剎那 主義

私が可莉奈と出会ったのはPCエンジンでしたがまだその時は今現在に至るような運命の出会いだったとは思いもしませんでした。
可莉奈の魅力？ 脚ですか？ ポニーテール？全然なっちゃいないね。違います。私にとって彼女は拳で語れるパートナー。人は心だよ。 かくいう私も最初は絵で買ったんだが、いつのまにか絵ではなく可莉奈の心が私を魅きつけて放さなくなっていました。心はひとつ。

そんなこんなで続けてきたSP2ですがなんとも可莉奈は闘い方が渋く、いまいち面白味に欠ける感は拭えませんでした。
でもそれはそれ、対戦は楽しく絵も可莉奈のために描き続け可莉奈のおかげでいろんな人と出会うことができました。

対戦ヘナチョコな私がここまで続けてこられたのは勿論ゲーム性の素晴らしさがあることは言うまでもありません。
ここまでやればもうやり尽くした・・・そう思っても次々発見される新戦法。 負けじと私も直進型無限メガヒート（命名：メガイレイザー）を発見した時の嬉しさといったらもう絶頂。

最近になって可莉奈使いが増えてきたのは嬉しいけど、どっこい、オレの可莉奈はオレだけのもの。 誰にも譲らないよ。
愛だけは誰にも負けない。続けてやる！

小和田流家元になるために

中段も無く投げも貧弱。発売された当初から現在に至るまで最弱キャラの名を欲しいままにしていた奈々さん。
かなり頑張らないと他のキャラと満足に闘うのはツライキャラです。
そのテの人に大人気。　攻略担当：カミオ　補足：おかべ

・奈々ってどんな感じ？

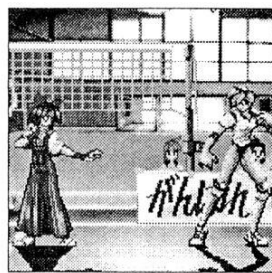
奈々は地上での中段技がなく、投げ（空中投げも）にダメージがなく、さらに受身をとられれば、追い打ちができないので、相手はしゃがみガードもしくは避け続けていれば、安心なわけです。厳しいですね。なので、相手が攻撃するときの隙が、奈々にとっての攻撃チャンスなわけです。つまり、相手の出かかりなどを潰していくわけです。かなり我慢強く戦って行く事が要求されるキャラです。

・相手の技を潰せる技って？

基本的に『立ち中攻撃』と『ダッシュ小攻撃』です。このふたつの技は、攻撃判定の出が早くリーチもあり、相殺判定が強いのでいい感じです。立ち中攻撃は、ガードされてたらキャンセルでバックダッシュや避け、当たっていたら連続技へとつながるので色々な攻めのバリエーションがあります。発生も早いので相手の出ばなをくじいて行くような感じで使います。

ダッシュ弱攻撃は、相殺しないとキャンセルできませんが、トップクラスのリーチの長さと、押しの強さで戦っていけます。また、相手に当たると吹っ飛んでいくので、奈々の間合いが作りやすいです。

・ねぇ、奈々の間合いって？

奈々は地上での中間距離を得意とし、立ち中攻撃の先っぽが当たる間合いか、ダッシュ弱攻撃の2発目がぎりぎり当たる間合い（2発当たるとガードキャンセルされやすいので）を保って行くのがベストです。接近戦だと、投げを狙えない、中段技がない等でリスクが多いので、つねに、間合いには気を配ってください。んで、この間合いをとりつつ、立ち中攻撃やダッシュ小攻撃で牽制し、運良く立ち中攻撃当たったら、連続技を入れましょう。あせらずにねちねちとしつこく行くのが重要です。

←こんな感じの間合いだと立ち中もダッシュ弱も良い具合に使えます。ダッシュ弱は画面半分くらいの間合いからでも当たりますよ。

・じゃあ、立ち中攻撃やダッシュ弱攻撃がガードされたら？

しゃがみ強攻撃につなげて、ヒットしたら強の桜花連撃といきたいところですが、たぶん連打が間に合わないので、強の牛若の舞辺りを入れときましょう。
んで、立ち中攻撃やしゃがみ強攻撃がガードされたら、キャンセルでバックダッシュや避けをしましょう。これは、相手のガードキャンセルを透かすためです。運良く相手の技を透かしたらダッシュ弱攻撃や連続技で反撃しましょう。
あと、ダッシュ弱攻撃がガードされたされた場合は、避けかバックダッシュを試みます。
ダッシュ弱はスキが少ない上に2段目のみ当てた時には間合いが広がるのでガードされても反撃を受けにくくなっています。相手がかなりしっかり反応してこないと反撃は受けません。ダメージも単発ながら結構あるんですよ。

・どんな連続技があるの？

最も基本的な物は立ち中→しゃがみ強（レバー前入れ強１発目）→必殺技です。簡単ですね。締めの必殺技は強の桜花連撃をメインに使い、後少しで殺せるという時には強の牛若の舞がいいでしょう。バーニングゲージが溜まっていれば、『舞刀蒼炎陣・壱』がお勧めです。壁が近い場合は、しゃがみ強の後に壁で受け身を取られてしまいますのでしゃがみ強の部分をレバー前入れ強攻撃にします。

・なんで、強の桜花連撃なの？

それはね、ダメージよりも気絶値とバーニングゲージを稼ぐためです。『桜花連撃→気絶＋奈々のゲージが１００％以上→舞刀蒼炎陣・壱』ってな具合になることが多いので、強の桜花連撃は重要です。

また、気絶した相手に舞刀蒼炎陣・壱を入れる時は、ジャンプ強→しゃがみ強攻撃を入れてから舞刀蒼炎陣・壱というのが一番ダメージ効率が良くなります。ですが、ジャンプ攻撃からつなぐのが苦手な方はしゃがみ強から舞刀蒼炎陣・壱を入れましょう。間に弱攻撃や中攻撃を挟むとコンボ補正でダメージ効率が下がります。そのへんちょっとした事ですが、特に減りにくい終盤戦では重要ですよ。

・ガードキャンセル技は？

普通に牛若の舞か裂襲波、ゲージがあれば舞刀蒼炎陣・壱です。しかし、これらのガードキャンセル技には結構大きい欠点がありまして、使用する時には注意が必要です。その辺は後述します。
本命は強の桜花連撃です。
無敵時間は無いのですが、技の発生が非常に早いのであまり潰される事がありません。
そのやり方は…
桜花連撃はレバーが入力されてると技が出ないので、レバーを入れながら相手の攻撃をガードしつつ、○ボタンを連打します。
んで、連打が溜まったら、レバーをニュートラルにしてガードキャンセルします。
注意点は、相手と離れた時の隙がでかくなりますので、当たった後、連打しすぎないことです。攻撃が出たのを確認したら連打をピタっと止めるといいでしょう。

・奈々の対空技は？

対空技は牛若の舞、強の裂襲波、舞刀蒼炎陣・壱または弐です。ガードキャンセル空中投げはハイリスクノーリターンなのでお勧めできません。相手に精神的ダメージを与えたいなら、ＯＫかな。
牛若の舞は前進しながら出るので引き付けて出かかりの空中Ｇ不可の部分を当てるか、相手がちょっと前に落ちそうな時に。裂襲波は判定の強さを利用してちょっぴり早めに出します。舞刀蒼炎陣は奈々の真上あたりに最初の攻撃判定が出るので引き付けてそのあたりを当てるか、その後の前進を利用して牛若の舞と同じような感覚で使います。弐の方は攻撃判定が広く、後ろもカバーするのでダメージは低いですが結構安心して使える対空になっています。追加コマンドを×、○、□のどれでやるかによって前進距離と攻撃回数が違うので覚えておいて下さいね。

それと、相手が飛び込んできたら、ダッシュ等で逃げるのも手です。間合いを調整して仕切り直しです。

・起き攻めや攻められ。

相手がダウンや受身したときは、風月扇や立ち中攻撃、ダッシュ弱攻撃、ダッシュしゃがみ強攻撃を重ねるぐらいにしときましょう。無理に攻めることはありません。攻めたい時はジャンプ弱攻撃連打で飛び込んでみましょう。
自分がダウンや受身したときは、レバーをガード方向に入れながらR2避けやリバーサルジャンプで相手のラッシュから逃げます。リバーサル牛若の舞や裂襲波、舞刀蒼炎陣・壱もありますが、それぞれちょっとした欠点があるので（後述）そこに注意してください。あと、リバーサル行動は受け身をした後は出にくくなりますので受け身を取らなくても良い状況ではなるべく受け身を取らないように。

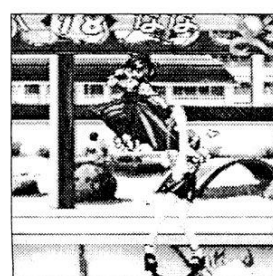
・奈々と空中戦

奈々は地上戦をメインに闘って行く事になるのですが、そればかりだと相手に避けまくられたりしゃがみガードで待ち殺されたりする事になります。チクチク行って相手が焦れるのを待つのも良いですが、ここは一つ、大空へ旅立ってみましょう。前置きが長いですが、それでは奈々の空中戦を。
まず、最初に相手が先に跳んだのを迎撃にしに行くのは不利と言う事。奈々の空中技はどれも下には強いのですが、上に強いものがありません。奈々が跳ぶのは相手が地上にいる時をメインとします。相手の待ちを崩すための１手段と言う事で理解しておいて下さい。
あと起き攻めの時に時々使うのも良いかも知れません。
離れた距離からダッシュジャンプをすると一気に距離が詰められます。風月扇を打った後等にどうぞ。

・各種ジャンプ攻撃

一番重宝するのがジャンプ弱攻撃。連打も効く上に強攻撃へのキャンセルも出来ます。判定の強さは強よりも優れているくらいですので弱をメインにします。強は基本的に弱からのキャンセルで。
判定の強さも弱と同じくらいですし、相殺が起こらない限りキャンセルも出来ないのでこれを単発で使う利点があまり無いのです。
そしてカウンター。発生は遅いのですが、ちょっとだけ無敵があるのでこちらの飛び込みを空中投げで返してくる相手に上手く合わせれば返す事も出来ます。シビアですけどね。ちなみに、空中の相手を前ジャンプからのカウンターで迎撃出来た場合は相手より先に着地するので立ち中や強牛若の舞等色々な技で追い討ち可能です。空中カウンターはキャンセルが出来ないので注意して使って下さい。

・飛び込み方

そう言う訳で、飛び込む時は弱攻撃を使うのがいいでしょう。攻撃判定は着地まで出っぱなしなのでこれを盾に跳び込みます。ジャンプ攻撃を高い位置でガードされた後はもう一度弱攻撃を出します。相手はジャンプ攻撃をガードした後にしゃがむ事が多いのでそこにヒットします。ちなみに、この弱攻撃の２発目を出す時に↓を適度に連打しておくと、2発目が出なかった時は着地して下段になるので自分でもどっちか分らない自動２択になります。起き攻めにも使えますね。

←このへんで弱攻撃を立ちガードしてくれればもう一回弱攻撃が着地までに出せます。ヒットしたらもちろん連続技。

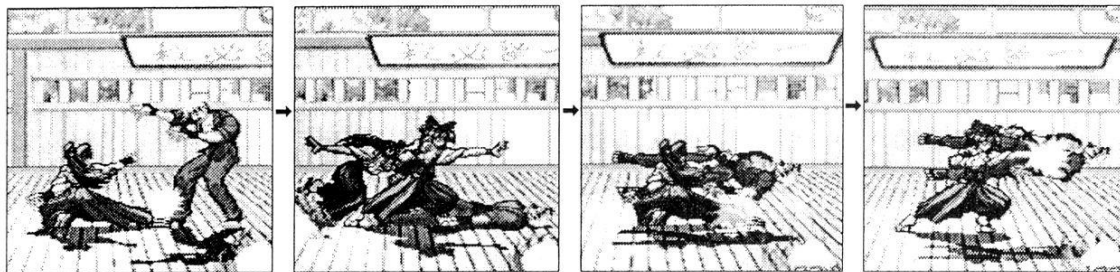
■奈々の小テクニック＆豆知識集■

・ダッシュしゃがみ強攻撃

立ち中攻撃やダッシュ弱攻撃ばかりだと飽きてくるので、そこでダッシュしゃがみ強攻撃。先っぽを当てる感じで。これが、たまにやると２回ぐらい連続で食らってくれる時があります。で、受身を取らなかったらこんなのが入ります。

しゃがみ強攻撃→強桜花連撃 or 強牛若の舞、ゲージがあったら生で舞刀蒼炎陣・壱です。
しゃがみ強攻撃→強桜花連撃は連打能力が必要とされるので、厳しいなと思ったら、しゃがみ強攻撃→強牛若の舞にしましょう。こっちでも清子以外には全員入ります。また、追い討ちのしゃがみ強→強桜花連撃をより効率良く決めるためのちょっとしたテクを紹介しておきます。しゃがみ強の後、相手が受け身を取らなかったのを確認したらダッシュ弱を出します。出したらすぐに↓＋○ボタン連打開始。レバーが入っていると桜花連撃は出ないのでしゃがみ強が出ます。その後レバーを離せば強桜花連撃がでるという仕組みです。試してみて下さい。

・壁際での裂襲波

なんらかの形で裂襲波が当たって、壁受身できなかった相手に入れる追い打ちは、立ち中攻撃→ダッシュ弱攻撃とか生で舞刀蒼炎陣・壱です。
追い討ちを当てた時から相手は受け身がとれるようになるのでスキの大きい技は気をつけて下さい。そう言う訳で壁が近いときは、裂襲波がらみの連続技やガードキャンセルとかをたまには狙ってみましょう。もしかしたら、ね。

→
→
→
←たまには突然下段を襲ってみます。受け身を取り損ねていたらダッシュ弱で近付いている間に○を連打しておいて、しゃがみ強→強桜花連撃で追い討ちします。

・生で弱牛若がヒットしたら？

ガードキャンセルで使った場合に多いシチュエーションですね。生で弱牛若の舞をヒットさせた後はさらに追撃が出来ます。前+強攻撃や立ち中、ちょっとダッシュしてしゃがみ中等で拾う事が出来ます。通常技の中では立ち中で拾うのが一番簡単なのですが、しゃがみ中→前＋強→立ち中の順に横への吹っ飛ばし距離が大きくなるので、出来たら前+強かダッシュしゃがみ中で拾いましょう。
そこから 強牛若の舞やダッシュ弱攻撃、ゲージがあったら舞刀蒼炎陣・壱です。
難しくて出来ないや、という時には中・軽量キャラ相手なら弱牛若から直接ダッシュ弱につないで下さい。重たいキャラには立ち中で拾ってダッシュ弱が簡単です。右に生牛若後の追い討ち一覧表を作りましたので気になる方は参考にして下さいね。

■生牛若の舞（弱）ヒット後の有効な追い討ち一覧表■

キャラ名	拾う技	拾った後キャンセルして出す技		
		大牛若の舞	舞刀蒼炎陣・壱	その他で有効な物
あすか	立ち中	○	×	―
	しゃがみ中	○	○	―
	→＋強	○	○	―
かりな	立ち中	○	△	―
	しゃがみ中	○	○	―
	→＋強	○	○	―
きよこ	立ち中	○	△	―
	しゃがみ中	○	△	―
たまき	立ち中	×	×	ダッシュ弱
	しゃがみ中	○	△	―
りゅうこ	立ち中	○	△	ダッシュ弱
とらみ	立ち中	○	△	―
	しゃがみ中	×	△	―
きゃしい	立ち中	×	△	ダッシュ弱
めぐみ	立ち中	○	×	―
	しゃがみ中	○	△	―
	→＋強	○	×	―
なな	立ち中	○	×	―
	しゃがみ中	○	△	―

○：２ヒットする　△：１ヒットする　×：当たらない
●くみと忍は密着状態でも弱牛若の舞の最後がヒットせずに浮かないので表からは除外した。
※とらみにしゃがみ中を当てる時にはダッシュせずにその場で当てる。

奈々のガードキャンセル
&
起き上がりに出す技の注意点

さて、前のページに奈々のガードキャンセル技や起き上がりに出す技にはそれぞれ欠点があるので注意して使うように、と言う事に触れましたが、ここではその注意点を具体的に解説しますね。

・牛若の舞

弱と強がありますが、強は攻撃判定の発生は早いのですが無敵時間がありませんので、相手の多段攻撃にガードキャンセルをかけるのには向いていません。起き上がり時も相手の攻撃が重なっていると潰れてしまいます。浮いた後の追い討ちも出来ないので弱をメインに使った方が良いでしょう。弱は攻撃判定の発生まで無敵時間が継続するのですが、『忍と久美にはラストの部分が空振りする』ので当てても反撃されます。また、飛鳥とキャシイ以外のキャラ相手のしゃがみにヒットさせた場合、最後までヒットせず、技の硬直に反撃されてしまいます。よって、『飛鳥とキャシイ以外と対戦する時はしゃがみ攻撃に弱牛若の舞を出すのは自殺行為になる』訳です。ガードキャンセルでも起き上がりでも同じですね。ちなみに強だと空振りはしないのですが、前に書いた通り潰されやすくなっています。
しかし、ジャンプ攻撃にガードキャンセルをかける場合は攻撃の発生までに相手が着地してしまう事があるので発生の早い強を使う方が良いようです。

←飛鳥とキャシイ以外のしゃがみ状態には見事に弱牛若のラストが空振り。この後反撃確定！

・裂襲波

技表をみて改めて分析してみると意外に頼り無い技なんですね。
まず弱。無敵時間はあるのですが、攻撃の発生が圧倒的に遅く、判定の発生まで無敵が持続しません。相手の技に一方的に負ける事が良くあります。
強は発生は弱より早いのですが、無敵時間がまったくありません。これまた一方的に潰されるこ事の多い技です。
っというわけで、裂襲波は起き上がりには使わない方がいいでしょう。ガードキャンセルで出す場合は相手の単発技や連係の終わり等で強を使います。強は相殺の発生が早く、回数も多いので、相手の技を相殺しつつ返したりする事もあります。壁際などでは相手の受け身失敗が期待出来るのでたまに狙ってみては？

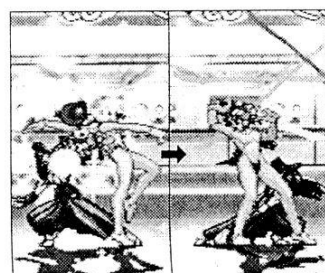
・桜花連撃

ガードキャンセルはこれをメインで狙って行く、と基本戦法にありますね。
無敵時間は無いので起き上がりに出すのには向いてませんが、攻撃の発生が奈々の技の中で最速なのでちょっとした技の切れ目にガードキャンセルしてヒットさせられます。出し方のコツとかは前で述べた通りですね。

・ダッシュでガードキャンセル

ガードキャンセルからのダッシュ関連も見てみますか。ダッシュにはちょっとだけ無敵があります。ダッシュ技として優れているのはダッシュ弱攻撃です。
ちょっとややこしいのですが、ガード状態から→→＋×っと押してしまうと特殊ダッシュが間に挟まってちょっと発生が遅くなりますので、ダッシュしたら→を押しっぱなしにしておいてダッシュのモーションが見えたら×の方が良いでしょう。
後、スキの大きな技等に対してはダッシュでガードキャンセルして通常技（しゃがみ強等）を狙って行く事も出来ます。

・舞刀蒼炎陣・壱＆弐

奈々の技の中では最も無敵時間が長く、ダメージも高い！
判定も強いのでガードキャンセルにも起き上がりにも、と言いたい舞刀蒼炎陣ですが、奈々の超必殺技には『暗転後の有利時間が無い』という大きな欠点があり、暗転した時に相手がキャンセル可能な行動を取っていた場合は暗転したのを確認して避けられ、反撃までもらいます。
相手の通常技にガードキャンセルをかけたり、起き上がりに通常技を重ねに来ていた場合がそうですね。無闇に出しても避けられるだけです。120％になっても『出したい気持ち』をグッとこらえてガマンする事が大切です。そりゃあ振り回してたらいつかは当たるかも知れませんが、効率悪いです。
ガードキャンセルなら裂襲波と同じく、相手の連係の終わりや必殺技に対して使いましょう。相手の必殺技とぶつかった場合は結構強いですよ。
そう言う訳ですので、普段は連続技に組み込むか、桜花連撃で気絶させてから狙う事をメインに考えた方がいいですね。

←よっしゃチャ～ンス、と思いきやこんな具合に避けられちゃうんですよね。とほほ。

相殺が起こったら？

立ち中攻撃やダッシュ弱攻撃が相殺した後にはバックダッシュをメインにして相手が相殺キャンセルで何か出して来た時に空振りを誘います。空振りさせたら立ち中やダッシュ弱、ダッシュしゃがみ強で反撃します。
相殺後にどうしても譲れない時はダッシュ弱か弱牛若の舞、ゲージがあったら舞刀蒼炎陣・壱を出しましょう。

・避けについて

普段、避けは要所要所でしかやりませんが、相手のゲージが１００％以上の時は、できるだけ間合いをとって避けまくりましょう。
当然、相手は投げを狙ってくるので、投げ抜けの準備かダッシュ等で逃げましょう。また、奈々、久美、清子、忍、といった投げがあまり強力でないキャラと闘う時は避けをある程度多用して行って大丈夫です。

・ダッシュ弱の相殺性能

技表を見てもらうと分るのですが、奈々のダッシュ弱攻撃にはとても優れた相殺判定があります。
まずは相殺判定の発生が早い事。
ダッシュ、特殊ダッシュの相殺もあるのでコマンドが完成と同時に相殺判定を持つことになります。
それともう一つ、２回目の攻撃判定が出てから、動作終了まで相殺判定があると言う事。相手が２段目をガードキャンセルしても相殺を起こす事があるのです。
しかもダッシュ弱の相殺判定は全体的に下段攻撃以外なら大抵相殺を起こすくらいの広さを持っているのでダッシュ弱を出す時には常に相殺を意識しておくと反応時間も上がって良いと思います。

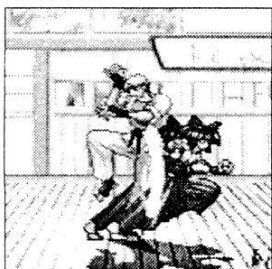
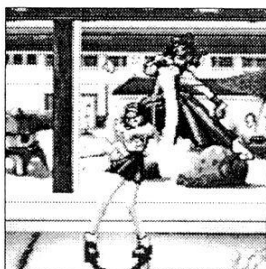
・避け待ち対策

相手に避けを連発で使われ出した場合にちょっと有効な選択肢を紹介します。
避けを見たらダッシュ弱で突っ込んでみましょう。空振りした場合は←と○を連打しておけば相手が投げに来た時は投げ抜け、そうでないときはバックダッシュになります。相手が何か出して来た時もダッシュ弱の相殺に引っ掛かって相殺が起きるか潰れる事が多いので相殺したらキャンセルでバックダッシュか弱牛若の舞などを。
接近している時の避け投げ頻度が高い場合には弱牛若の舞＋投げ抜けの複合入力が効果的です。↓↓＋×の後に→＋○連打、と素早く入力すれば牛若のタイミングが遅くて投げられた場合にも投げ抜けになります。

・相手の攻撃のくらい方

具体的には、飛び道具や単体で出してきた通常技や必殺技を食らいます。理由は、相手を調子にのせて暴れてもらって、隙を出させるためと、体力差による修正を無くすために自分の体力を相手の体力に合わせる時に使います。
あまり使わないテクニックですが覚えていて損はないはずです。

・ガード不能攻撃

中段が無く、投げが役立たずな奈々は待たれると弱いとあちこちで書きましたが、待ち野郎にキツ～イ一撃！打撃をガード不能にする方法を紹介します。
まず１つ目。ダッシュして相手の身体をスリ抜けてしまう瞬間にダッシュ弱を出すと、初段だけガードさせて相手の背後に突き抜けますが、その後の攻撃がガード不可になるのです。
ただし、このようにダッシュ弱を当てるのもその後の通常技（立ち中が良いですね）もタイミングはシビアです。
また、ダッシュ弱を出すタイミングによって立ち中が間に合わないこともあります。
立ち中の他では発生の速い強桜花連撃も有効ですが、連打力いります。
それともう一つは、ジャンプ攻撃を相手が振り向かないような位置でガードさせつつ後ろに着地する。こんなタイミングでジャンプ攻撃をガードさせるという物です。これはジャンプ弱が良いでしょう。裏に着地した後の攻撃がガード不可になります。こっちのほうが実戦的ですね。起き上がりにも狙いやすいですし。
相手がジャンプ攻撃をガードした時点で振り向いてしまっていた場合はその次の攻撃がガード不可になりません。
まあ、じっと待たれると何も打つ手が無かった事を考えると、
ちょっとした進歩につながりますので、練習してみて下さいね。
これを利用したミニテクとして、投げの後にダッシュジャンプで飛び込むと言うのがあります。
ダッシュしたらすぐにジャンプです。相手が１バウンド目で受け身を取った場合にちょうど着地後の攻撃がガード不可になるタイミングでジャンプ弱が重なります。
奈々を相手に消極的な戦いを続ける相手にキツ～イ一撃を！
食らわす事ができれば・・・・・
いいなあ。

⬅こんな風にガードさせれば次の背後からの攻撃がガード不可になります。相手はガードキャンセルするしかないです。

←ジャンプ弱はこんな感じで。相手が振り向いていない所がポイントです。この後背後に着地します。

■奈々の連続技大紹介！■

（しゃがみ弱）➡立ち中➡しゃがみ強➡キャンセル必殺技 or ダッシュ強

説明不要のもっともスタンダードな連続技。
必殺技は強桜花連撃をメインに。画面端の場合はしゃがみ強の時点で受け身を取られるので→＋強に切り替えて下さい。

ジャンプ強➡しゃがみ強➡舞刀蒼炎陣・壱

相手を気絶させた時に最もダメージが与えられる連続技。
ジャンプ攻撃からしゃがみ強へつなぐのを良くミスする方はしゃがみ強から直接舞刀蒼炎陣につないで下さい。

ジャンプ強➡しゃがみ弱１～２➡しゃがみ中➡→＋強➡強桜花連撃

相手が気絶した時点でも体力差がかなりある場合、このコンボを決めてもう一度気絶させる事が出来ます。
ゲージが溜まってからどれくらい時間がたったかを把握しておかないとゲージがきれちゃって悔しい目に会いますけどね。
途中に挟んでいる中攻撃ですが、しゃがみの方が相手を横に飛ばさないので桜花連撃が当たりやすくなります。
重量キャラ相手の時は追加連打も入れてヒット数を増やせば気絶→気絶いきます。

弱牛若の舞➡立ち中 or しゃがみ中 or →＋強➡強牛若の舞 or ダッシュ弱 or 舞刀蒼炎陣

攻略記事中でも紹介しましたが、生で弱牛若の舞をヒットさせた後の追い討ちです。
キャラによって拾える技等がちょっと変化するので前のページの一覧表でチェックしてみてください。
ガードキャンセル時が狙い目ですね。

強桜花連撃➡強牛若の舞 or 強桜花連撃

強桜花連撃が10ヒット全部当たった後は奈々の方が僅かながら有利な状況となり、最速で強牛若の舞か強桜花連撃がさらにヒットします。連続技に組み込んだ桜花連撃でも10ヒットすれば入るので、
『ジャンプ強➡しゃがみ弱➡しゃがみ中➡立ち（→＋強の一段目）➡強桜花連撃➡強牛若の舞』
といった連続技が決めれます。牛若は連打か目押しで、桜花連撃は６ヒット目くらいが終わったあたりから連打を開始すれば２～４ヒットくらい当たります。かなり難しいですが、やってみて下さいね。どっちかというと桜花連撃の方が決めやすいです。
ちなみに奈々、清子、忍には桜花連撃が10ヒットしないので入りません。

地上カウンター➡立ち中 or しゃがみ中➡立ち強➡各種必殺技
➡強桜花連撃（対重量級用）

一応地上カウンターをヒットさせたあとの追い討ちでも。滅多に使いませんけどね、この技。
軽、中量キャラだったら立ち中かしゃがみ中で拾い、重量キャラには直接強桜花連撃で拾います。
各種必殺技は強の桜花連撃か舞刀蒼炎陣が良いでしょうね。

空中カウンター➡立ち中➡立ち強➡各種必殺技

奈々のジャンプの下りでジャンプカウンターを空中の相手にヒットさせた時には追い討ちが入ります。着地した時に距離が近い場合はこの連続技を、遠い場合には直接ダッシュ弱を入れます。
相手の空中投げをカウンターで迎撃した時など、時々入れるチャンスがありますよ。

空中カウンター➡立ち中 or しゃがみ中➡立ち強➡各種必殺技

立ち→＋強の２段目がヒットした後は僅かながら奈々有利なのでノーキャンセルでつながります。が、素直に一段目にキャンセルかけるなりしたほうがよほどマシですね。オマケということで。

■奈々キャラ別対戦攻略■

・VSあすか

基本的になんでもできるキャラなので、プレイヤーによって戦い方が変わるキャラです。柔軟に対応しましょう。特に、んらい基本コンボ（マッハジャブにつなぐコンボ）→気絶したところに超フェノやんらい壁連携を確実にしてくるプレイヤーは脅威です。

相手の飛び込み攻撃に対しては、意外と空中フェノメノンが強いので、つられて飛ばないようにして、ダッシュ等で逃げましょう。また、あすかは対空がイマイチなので、跳んでこないのならこっちからジャンプ攻撃で積極的に行くのも良いでしょう。

遠心破砕拳は立ち中で相殺できるので主導権を握られないようにします。

奈々の間合いを確保しつつ、相手のミスにつけ込みましょう。密着では投げが恐いのでバックダッシュで逃げるか、しっかりと投げ抜けを。

・VS竜子

投げの間合いが広いので気をつけましょう。また、空中投げの間合いが広く、投げられるとひどい目に会うので飛び込み攻撃は絶対にしないようにしましょう。

恐い竜子の地上カウンターですが、しゃがみ状態だとガードキャンセルできないので、ダッシュからのしゃがみ強攻撃も使っていきましょう。

投げ、カウンター、空中投げ、共に食らうと気絶耐久値の低い奈々は1発で気絶する事があるので、この3つを食らわないようにちくちくと地上で闘うハメになります。

通常技に中段技がないので、起き攻めされても比較的楽にガードできると思います。ガードキャンセルからの反撃を確実にしましょう。

あと、ダッシュ小攻撃でハイパータックルが潰せます。

とにかく、かなり厳しい組み合わせである事は確かです。

・VS虎美

攻撃力が高く、しゃがみ強攻撃で、立ち中攻撃やダッシュ弱攻撃が潰されるので、やっかいです。しかも、強の双龍拳につながって大ダメージを食らいます。相手のしゃがみ強の間合いをしっかりと把握してしゃがみガード、もしくは早めの避けでかわしてなんとか反撃したい所です。

また、レバー前入れ強攻撃とレバー前斜め下強攻撃の中段技を利用したラッシュ、立ち中攻撃やしゃがみ強攻撃のリーチの長さ、キャンセルバックダッシュや投げからの連続技もありと、厳しい戦いになりますが、落ち着いてガードし相手の動きを読んで、基本戦術で戦っていきましょう。

あと、虎美の投げを投げ抜けした後には立ち中からの連続技や牛若の舞、桜花蓮撃が入ります。虎美は軽量級に投げから追い討ちができるので狙ってくる頻度も高いハズです。狙って抜けましょう。

・VSめぐみ

ジャンプ中レバー下入れ弱攻撃としゃがみ弱での２択、ダッシュ強攻撃の後のラッシュ、投げ抜け不可のふみふみのっかり、と多彩な技で攻めてきます。

とりあえず、接近戦が得意なので近づけさせないこと。基本戦法を用いて相手の出ばなをくじいて行きましょう。ダッシュ強以外はリーチも短いですしね。めぐみのダッシュ強攻撃はダッシュ弱攻撃で相殺できます。ガードした時は、ガードキャンセルで反撃しましょう。

また、こっちの起き上がりに下段攻撃を重ねられるとどの必殺技を出しても返す事が出来ません。めぐみはただでさえ起き攻めがキツイのに、この事実。かなりツライのですが、バックダッシュやジャンプで逃げて仕切り直しましょう。めぐみは攻撃力が低いので終盤に相手の体力をなかなか減らし切れませんのでどこかで逆転のチャンスが必ず訪れます。いくら殴られても焦らずに、桜花連撃（気絶）→舞刀蒼炎陣・壱をからめた連続技、でひっくり返せると信じて我慢しながら闘うしかないですね。

・VS久美

爆発力はないものの、レバー前入れ強攻撃とスピニングスワンキックの中段技、相殺判定に優れているリボンカッターやしゃがみ中攻撃、そしてしゃがみ弱攻撃連打の強さがあります。

立ち中攻撃やダッシュ弱攻撃が、しゃがみ弱攻撃連打によって潰されるので、かなり厳しいです。

また、久美は投げ抜けされると隙があるので、ほとんど投げにきません。さらに奈々は投げにダメージがないので、他のキャラでは有効なしゃがみ弱攻撃連打を移動避けして接近し、投げを狙う、という戦法も相手にダメージを与えられない訳で、非常に苦しいです。

もうひとつ、しゃがみ弱攻撃連打に対抗するには、移動避けからのダッシュ弱攻撃で相殺して潰せる時があります。タイミングなど難しいんですけどね。ダッシュの出かかりにある僅かな無敵を上手く使ってみますか。

とにかく久美側がしゃがみ弱連打でねちねちやってくると奈々はとてもツライので、そういうときは嫌がらせに風月扇でも打つか、空から攻める事も考えてみましょう。

奈々のジャンプ弱は着地まで判定が出っぱなしなので相手が何か技を出して返して来ても最低相殺は起こせる事が多いのです。

リボンカッターに相殺が起きたら相殺空中ガードで対処します。

めぐみと同様、攻撃力は低いので最後まで諦めずに闘いましょう。

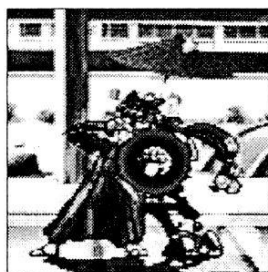
・VSたまき

中段技はないものの、性能のいい通常技や壁近くの投げ、迎撃・Vやロブ落としの威力などが脅威です。また、しゃがみの弱、中攻撃で立ち中攻撃、こっちのダッシュ弱攻撃が潰されるのでたまらんです。さらに空中戦の判定も異様に強く、地上でも空中でも押さえ付けられる、という苦しい展開になりがちです。
相手のジャンプ攻撃に対しては早めにバックダッシュで間合いを離して着地際にダッシュ弱やダッシュしゃがみ強等を狙いに行くのが良いでしょうか。

あと、投げ抜けは受付時間が非常に短く、難しいので、投げられたら壁受身に集中しましょう。あまりにも投げが見え見えの場面では『なめんなコラ』、と投げが来るタイミングに合わせて弱牛若の舞を当てます。この『投げに合わせて弱牛若』はリスクもありますが、投げ抜けが厳しいので結構効果的です。

・VS可莉奈

やはりカエルでしょうか、セットアップされて待たれると何もできませんし、ケロケロアタックで、立ち中攻撃、ダッシュ弱攻撃が潰されます。
セットアップされたらしゃがみ強で相殺してバックダッシュor避けでセットアップを外して行きます。

通常技に対してはこちらの方が強いので、カエル技を出す隙を与えないために強気で攻めましょう。また、バイオ・インパクトがかなり強いのですが、相殺が起こりやすい技なので相殺キャンセルでの各種行動をしっかりと身に付けておく事も重要です。可莉奈戦は相殺が起こりやすいのでそのへん気にかけておいて下さい。
メガヒートがらみの連続技の驚異的なダメージは知っての通りですが、奈々戦では投げからも決められたりするので、可莉奈のゲージがたまったらとにかく逃げまくりましょうね。

←こんなかんじでバイオには相殺が起こりやすいのでしっかり対処を。避けから反撃か、無敵時間のある弱牛若or弱裂襲波。

・VS奈々

負けるとすごくくやしい同キャラ戦。立ち中攻撃とダッシュ弱攻撃はしゃがみ強攻撃で潰せます。
それを逆手にとってしゃがみ強の間合いギリギリで早めに避けてみたり、ダッシュを止めてみたりと間合いの駆け引きでも楽しんでみて下さい。空中から攻めるのもいいでしょう。後は自分の戦い方を信じていきましょう。

奈々は気絶耐久値が20なので(あすかとかは22、きゃしいとかとらみは27もある)思いっきり気絶しやすく、最後まで気が抜けない対戦になる事は間違い無いですね。

・VS清子

しゃがみ強攻撃、キャンセルバックダッシュ、ボール技の使い方で強さが変わるキャラだと思います。

特に、しょうきんステップ(しゃがみ強攻撃をガードされていたらキャンセルバックダッシュをする事)やボールトラップ(画面にボールをセットするテクニック)を使いこなしてくるプレイヤーは強いと思います。ボールをセットされるとこっちの歩き移動が制限されてしまうので早めにダッシュ弱や立ち中で相殺して消しましょう。

しゃがみ強攻撃は立ち中攻撃、ダッシュ弱攻撃で相殺できますので、中間距離ではボールに気をつけて戦いましょう。意外とスピードが早く、判定も強いんですよ。

あと、投げ抜けの後にはしゃがみ攻撃以外の技が入るので、立ち中攻撃等から連続技へ。
投げにくればね…

・VSキャシイ

攻撃力が超高で、移動投げのトリプルヘッドバット、そこからの連続技。レバー前入れ強攻撃としゃがみ強撃の遠距離二択なども強く、打撃も強力なキャラです。

しかも、しゃがみ強攻撃で立ち中攻撃、ダッシュ弱攻撃が潰されます。しゃがみ強でこっちの突進が止められ出したら、ダッシュから避けで相手のしゃがみ強を空振りさせてから反撃しましょう。
他にはしゃがみ中でねちねち来る戦法も嫌らしいのですがこれは立ち中で相殺出来ます。相殺後はもう一度立ち中を出すのが結構効果的です。
接近戦ではトリプル、ショルダーを食らわないためにリスクのある技を出さないようにします。間合いを離してとにかく中間距離で嫌らしく攻めて行く事。

あと、投げ抜けの後に反撃出来ますが、投げ抜けが難しいです。

・VSしのぶ

リーチの長いレバー前入れ強攻撃の中段技、相殺に強いトルネード、爆発力のメガトンダイナマイトと、いいのがそろってて、嫌。

また、立ち中攻撃やしゃがみ強攻撃で、立ち中攻撃、ダッシュ小攻撃が潰されます。
投げ抜けできれば反撃出来るのですが、相手も投げが弱い=投げてこないので、反撃するチャンスがほとんどないです。しかし、忍のゲージがあるときは投げからメガトンダイナマイトで追い討ちされる可能性があるのでゲージがある時には投げに注意を。一応、投げ抜けの後は立ち中攻撃等が入りますので、連続技へ。
しのぶは接近連係型なので基本戦術で近付いてくる所をお引き取り願いながら気長にいきましょう。

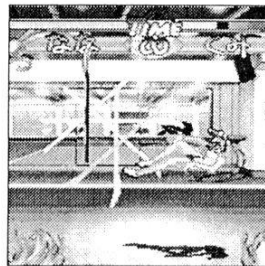
とまぁ、こんな感じです。奈々の厳しさが身にしみます。やはり、家元になるには厳しい道のりが…

■最後のオマケ■

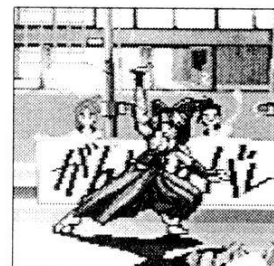
・見えない壁アタック

　裂襲波を食らわせた時に、スクロールして奈々が画面から消えてしまう場合と、奈々は残ってステージの端で無い場所で相手がぶつかる場合があります。
これには法則があって、『裂襲波の前にキャンセルする技に移動ベクトルがある事』、と『浮く攻撃で無い事』、この2点が満たされているとスクロールしません。
　立ち中や前＋強からキャンセルして出すと良い様です。
こっちが画面端を背にしていても短時間で壁にぶつかるので受け身が取り難くなる訳ですね。ちょっとだけ戦力UPですよ。

・亜空間薙刀

　これは裂襲波を当てた後、スクロールして奈々が消えてしまった時に出来るテクニックです。
奈々が画面外にいる時に舞刀蒼炎陣を出すと・・・・・・
あら不思議、いきなり画面中央から薙刀がくるくると回りながら出現します。実はあれは空間から飛び出してたんですねえ。

←何も無い空間から突然薙刀が！ 恐るべし小和田家。ドラえもんもビックリです。

・飛んでこない薙刀

　舞刀蒼炎陣の暗転とまったく同時に相手も暗転を起こした時に奈々のプライオリティーが低いと薙刀が飛んで来ません。
プライオリティーうんぬんはマニアシステム編を参考にして下さい。
固まった後、5秒程経って薙刀を振ります。ちなみに動けない間奈々は完全無敵です。

←このモーションのまましばらく固まります。結構笑えるのでお試し下さい。

●奈々日記

ここでは自分（カミオ）が奈々を使うきっかけみたいなものを書きます。
出会いは突然とゆうか、んらいとまだ知り合ったばかりの時の、対戦ビデオに録画されてた、んらい奈々でした。
　自分的にはかなりショックでした。隙の多い技を避けてそこからしゃがみ強→強桜花連撃（スティックでプレイしてた）
で気絶したら舞刀蒼炎陣・壱ってなスタイルを突き通す戦い方でした。
　まさに、一目惚れです。
このときからメインの竜子とサブの奈々ってな感じで修行モードになりました。
自分も奈々の時はスティックでしたが、ビデオ撮る時うるさい（んらいの考えで収録する時、声も入れてたから）のでやめました。
(ややうそ)
　そうすると当然、連打能力が落ちるので、違ったスタイルを考えなければならなくなり、しょうきんステップとダッシュ弱攻撃の強さを合わせて出来たのが、今のスタイルです。
　でも、考えたのは自分じゃなくてんらいなんですよねぇ～、てへ。

●奈々日記2

　んで、新しいスタイルが出来たので、当然ためして見たくなるわけで、初めころは○○○○○○に招待され時に、
奈々を使っておお暴れ、ダッシュ弱攻撃だけで勝ちまくった覚えがあります。心の中で奈々ってつえ～と思ったりした。
　んらいん家に行った時もいい勝負してました。
んで、初めてわたよさんやおかべさんとかと戦った時も、負けばっかでしたが、自分的には面白かったです。
やっぱり、弱いと思われてたキャラで勝った時のうれしさはイイ感じです。

●奈々日記3

　実際、弱い奈々でもゲームシステムのおかげで、それなりに戦えてしまうところが、『あすか』のいいところでしょう。
　まぁ、これからも奈々をやっていくと思うので応援よろしく！←なにそれ

小和田

奈々

御手洗清子対戦攻略

中間距離を得意とし、どのキャラとも互角に闘う時期生徒会長。
一撃離脱が得意、派手な連続技を持たない、という一人だけ別のゲームにいるような彼女は、派手に戦いたい！！という方には不向きかと思います。
そういう方は他のキャラ当たって下さいね。　攻略担当：しょ～きん

・清子の性能を知ろう！

清子を使用するにあたり、その性能を知るのは大事な事です。という事で、まずはここから。

・中距離戦が得意

遠距離・近距離も一通りこなせるのですが、なんといっても中距離が一番得意！！中距離戦の性能は全キャラ中トップクラスです。
理由は以下通りです。

・速い！

めぐみ ほどではありませんが、素晴らしいの機動力を持っていまして、全キャラ中トップクラスの間合いの詰め方を発揮します。
その後の軽やかなバックステップから繰り出す間合いの離れ方（逃げ方）もトップクラス！（笑）
でも遠距離から奇襲できるほど速さはありません。中間距離からの奇襲、これが清子を使う上で重要になってくるのです。

・長い！！

一般的に しゃがみ強 のスライディングが有名ですが、それ以外にも ダッシュ弱 も長くて、隙が少なくお薦めです。
しかし、遠距離から奇襲できるほどの長さはありません。やっぱスライディングですかね。
以上の理由から、ぜひぜひ！！清子を使用する際には、中距離を基本に戦いましょう！！

・特に苦手キャラがいない！
、、、らしい

清子自身オールマイティーなキャラで、色々なキャラと互角に戦えます。
清子を使っていて、特にこのキャラ自体と戦う事が苦手というものはありません
なんと！！あの キャシー ですら、互角・もしくはそれ以上対等に戦えますです。
らしい と付けましたのは・・それは一般論でのお話だからです。
つまり、キャラ的に互角でも、使う人によって差が生じます。
まあ・・シャアザク ×アムロガンダムみたいな関係です・・
これで分かるのでしょうか？（笑

・清子の短所

自分の使うキャラですから良いところばかりのウンチクを書いても仕方がありません。短所も書きます、長所を知っていても清子の短所を知らないと・・・なんとも言えませんですので。

・連続技が乏しい

連続技の多さがウリのあすか120%というゲームの中で清子は連続技が少なさでは全キャラの中で頂点に達してます（きっぱり）。

浮かしの通常技として、カウンター攻撃しかありませんですのでその為、地味に単発攻撃で攻めることしか出来ません。
派手に戦いたい！！という方には不向きかと思います。
そういう方は他のキャラ当たって下さいね。

・投げ＆中段攻撃が比較的弱い

上記の性質により、世間で言われている「待ちを基本に戦っている人間」に対してガードが崩しにくいのは確かです。
ただ比較的に弱いと書いただけですので、全く使えないということはありません

上記の事柄に加えて、基本的に連続技があまり痛くありません。
ですから、結局のところ、あすか120%というゲームに慣れてしまうと、どうしても連続技を入れる楽しさを天秤にかけ、清子を使い続けようとする人は少なくなってしまいます。
悲しいことに、この点が清子の使用人口が減っている原因となっているかと思われます。何分、連続技が乏しくて、破壊力抜群の技は清子には持ち合わせていません。

でも実際にそう思うのは、戦った相手が思う感想であって、この事だけで清子は強くないと思うのも、間違っています。
工夫次第で色々出来るものです。

これは全てのキャラを使用するプレイヤー全員に言えることですね。
そもそも自分は対戦に対する概念としまして、

強い＝勝つ という事よりも、
うまい＝楽しむ

という事に頭を入れています。
あいつ強ぇーよ よりも あいつうまいね を言われるようになる事が良い対戦をしていた結果だと思います。
どんな対戦であっても双方が楽しいと思える対戦ができるのが一番いいですよね。

■清子の基本戦法■

まずこれを覚えていこう

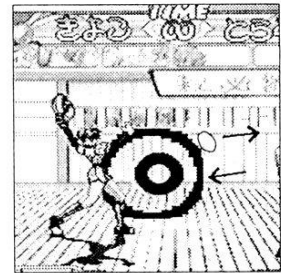
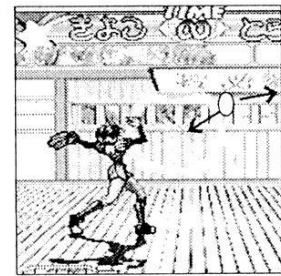
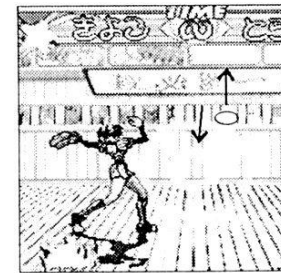
清子の大まかな戦法の流れを書く前に、ぜひ覚えてほしい行動がいくつかあるので、それを紹介します。
これをマスターした上で戦いを組み立てて行きましょう。

●大リーグソフトボールをセットする●

清子の大リーグソフトボールは相手に当たり（ガードされても可）、返ってきたボールを、一度だけ判定付きでボールを返せます。既にあすか120%をやりこんでいる方の間では、有名な技ですね。
やり方は、『返ってきたボールに立ち強攻撃を当てる』だけです。
立ち強攻撃を当てた時のボールの状態（横方向へのベクトル）によって射出角度が変化（おおよそ15°、45°、90°の３種類）します。ボールの状態に関しては、右の写真を参照してください。

15°は弱で投げた時、45°は強で投げた時の軌道と同じような感じです。奇襲や対空等にお使い下さい。
ここでは主に使用する90°に関して書きます。この90°打ちはそのまま相手に当たらない限り、そのラウンド中は攻撃判定がずっと生き残っています。さらに、、ボールが存在している間は攻撃判定が出続けているので相手がガードポーズを取り続けるのです。
相手は通常の歩きによる後退が出来なくなってしまうため、やられている方は、慣れていませんと混乱します。こうなると、より先ほど解説した スライディングキャンセルバックダッシュ がより有効になりますね。さらにそれを嫌がって相手が跳ぼうとした所に、勝手にボールに当たってくれたり・・

実戦ではしゃがみ強の後や連続技（これもしゃがみ強が入る事が多いですね）にソフトを組み込んで、跳ね返ってきたボール対し、一歩下がって打っていただければ簡単に作れます。
弱のソフトは15～45°を作りやすく、強は90°を作りやすいという事も覚えておくといいでしょう。

また、このボールは試合開始の状態では１画面に１個しか置けないのですが、試合中に『真・通天閣打法』を一度でも出しておけばこのロックが外れて何個でも作る事が可能になります。
機会があれば積極的に作っていくとより有利に対戦に望めるかと思います。どかどか作っていきましょう。
生めよ増やせよ富国強兵。

⬅これが15。（左向きの矢印は相殺する直前のボールの進入角度。右向きのものは射出角度。）

⬅こっちが45。写真じゃあまり分かりませんね。緩やかなカーブを描いて飛んで行きます。

⬅最重要の90。勢いが無くなって垂直に落ちてくるボールに立ち強を合わせます。

●しゃがみ強攻撃●

全キャラの しゃがみ強 の中で最も【長さ・判定の強さ・使い勝手の良さ】が高く、清子の中距離の使用技において、７～８割のウエイトをしめています。
さらに、判定の先端の攻撃判定が上に向いてますので、遠距離での対空技としても威力を発揮すると思います。
キャシーを始め、ジャンプ攻撃が比較的下に弱いキャラに対しては完全対空というオマケつき。
単発自体の技の強さでは、全キャラ中トップクラスです（実際強いと評判）。

・ヒット確認で各種必殺技へ
ヒット確認とは、技が当たっているかいないかを確認して次の行動に移る事です。しゃがみ強攻撃がヒットしていたら必殺技やダッシュ攻撃に、空振りをしたり、ガードをされたらキャラ特性のひとつである『通常技キャンセルバックダッシュ』で隙無く逃げれます。（しかも無敵付き）。初心者の方はもちろんの事、かなりやり込んでいる方でも、この連携への完全なる対処はかなり難しいハズです（全く無いわけでは無いですが）。
この技を軸に自分のペースで押さえつければ、有利に戦えます。
後にこの技の使用法について詳しく書きますので、ぜひマスターしてみてください。

■スライディングキャンセルバックダッシュ■

清子のしゃがみ強は空振りをしたり、ガードをされてもキャラ特性のひとつである通常技キャンセルバックダッシュで隙無く逃げれます。（しかも無敵付き）初心者の方はもちろんの事、かなりやり込んでいる方でも、この連携への完全な対処は難しいでしょう。（全く無いわけでは無いです）中距離間ではこれをメインに戦います。
相手の行動の行動を遮断し、押さえていくと言う狙いがあります。
仮に相手にガードキャンセル必殺技を出されてもこちらにヒットすることはなく相手が出した必殺技によっては、余裕で反撃できるという利点を持っています。
余談ですが、この行動を見つけた当時はあまりにも対処法が無く、一時期は 清子 最強説が私の中で確信していました。それ程・・・強力でした。
過去形にしたのは色々と対応策が考えられてきたからです。さすがにこればっかりでは勝利を手にする事など出来ませんよね。でも、まだまだ十分に相手を威圧する意味で極悪な性能を発揮しています。
正直言って嫌がられますが、相手もこのまま黙って、踊ってくれるわけではありません。
以下の大まかな２つの行動を取るかと思います。見てみましょう。

・ガードを固めたままになる

その場合は、ズカズカ歩いて近づいて投げるという戦法が活躍します。
走らないのがポイントです。
走るという事その相手に投げに行きますよ! という事を間接に合図しているようなものです。ですので、走らずにのそのまま無防備に歩いて近づいてください。
これは、結構危険のように感じますが、いままで有利に試合の主導権を手にしてましたらそれほど危険がなく、かえって有効です。
投げ自体にはダメージがありますので、狙えるところはねらうと便利ですしこの状態での投げは相手の精神状態により投げ抜けされにくく、一度成功するとより精神的に深いダメージを与えてくれます。また、投げるように見せかけて、反応した際にそれに合わせて無敵技のゲッツーストライカーを出すのも手です。
いきなりズカズカ歩いて無意味に避けをだして、より混乱させる事も出来ます。相手がびっくりするような行動をしたらより効果確実です。その際なら走ってみても良いでしょう！！
ダッシュをいきなり止めて前入れ強でガードを崩す事も出来ます。
ガードを固めている＝こちらが押していると言う事ですし。積極的に行きましょう。
相手に『待てない』という気持ちを植え付けてやればますます清子のペースで試合をすすめる事が出来る訳ですね。

・たまらずにジャンプして近づこうとする。

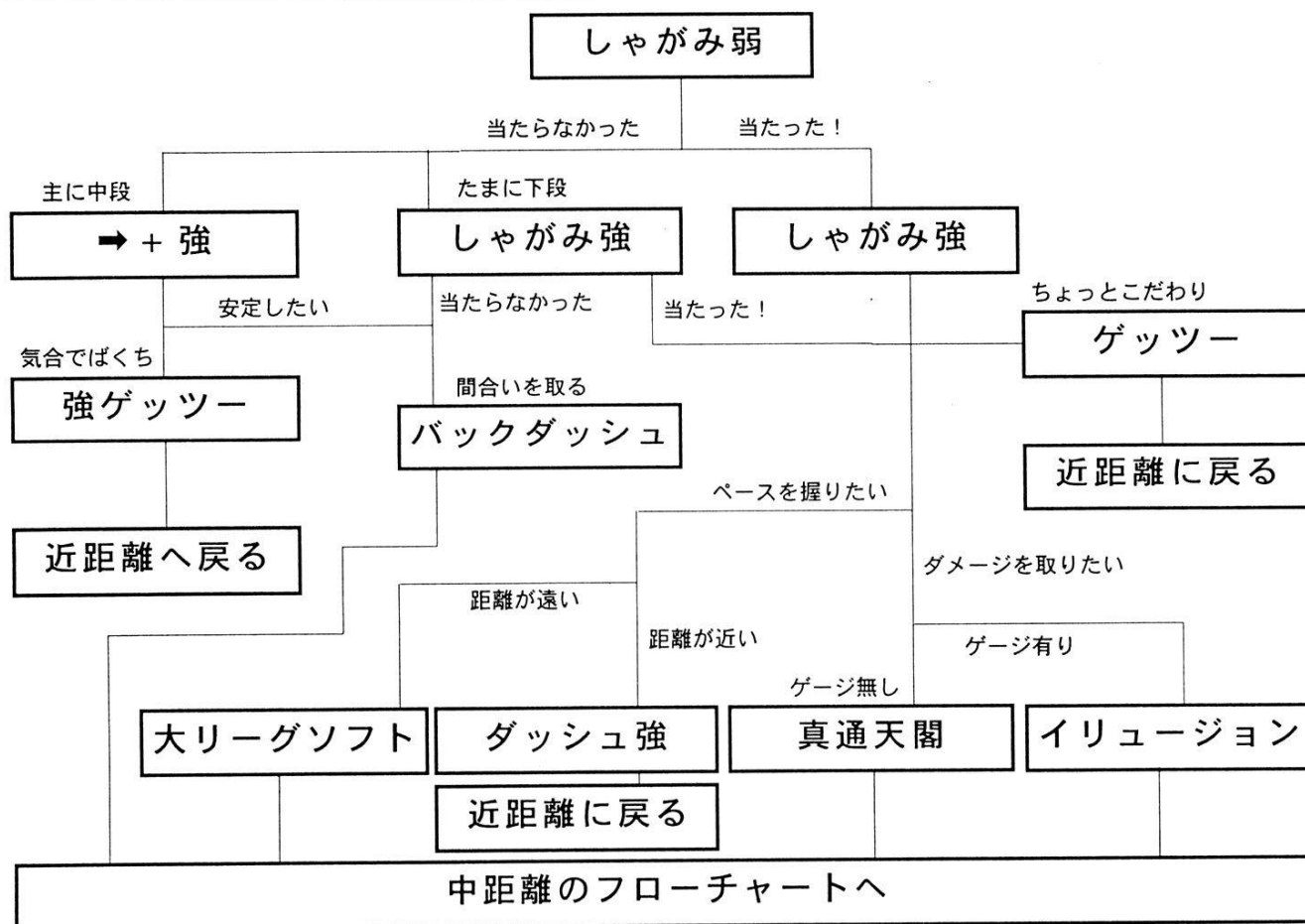
自分ならこの位でジャンプするなぁーと思う頃合を読んで、
ジャンプと同時にダッシュ小を重ねてください。結構当たってくれます。
読みがはずれても、間合いが全然変わりませんので、主導権を持ちつづける事が可能ですそのまま跳ばせても、特に不利な状況ではありません。無理しないであせらずに対処してください。
早出し のジャンプカウンター やガードキャンセル空中投げ、距離があるならスライディングが便利です。相手のジャンプ攻撃に付き合わずバックダッシュで間合いを広げても良いでしょう。

清子ワンポイントレッスン

ここでは立ち弱攻撃の面白い使い方を紹介します。
比較的に近距離に近い中距離で 弱攻撃を連打をいたしますと、相手がガードポーズをとってしまい、固まったままになります。
自キャラが固まったままになりますと、相手は自由が奪われ、心理的に不安定になり、おおよそ以下記述の行動を選択してきます。

・反撃しようとしてくる。
ぜひ！！反撃のしようとする瞬間にゲッツーやしゃがみ大で迎撃しましょう。完璧にカウンターを取ったらお手のもの・・笑
必ず次回以降はおとなしくなり、以下の行動をとるようになるかと思います。

・ガードを固めたままになる
・たまらずにジャンプする
スライディングの所で紹介した物と同じ対処法でOKです。

■清子、近距離戦フローチャート■

・解説

まず近距離ではしゃがみ弱を出して・・・

・ヒットしていた場合

フローチャートを見てもらえば分かる通り、まずはしゃがみ強につなげましょう。途中でしゃがみ中を入れても良いですし、そのへんはみなさん好みで選択して下さい。その後は御自由なキャンセルで連続技へ・・・。
ダメージをとるのなら通天閣や超必殺技のイリュージョンアウト、こだわり派や遊び派の貴男にはゲッツーストライカーがお勧めです。ここで分かりにくいのがペースを握りたい場合、なのですが、上記の連続技の後は相手との状態は五分五分です。しかし、ペースを握る連続技を選択した場合はダメージこそ低いものの、起き上がりを攻めることが出来たり、ボールをセットして得意の中距離戦に持ち込んだりできる訳です。
相手の体力や好みに応じて柔軟にセレクトして行って下さい。

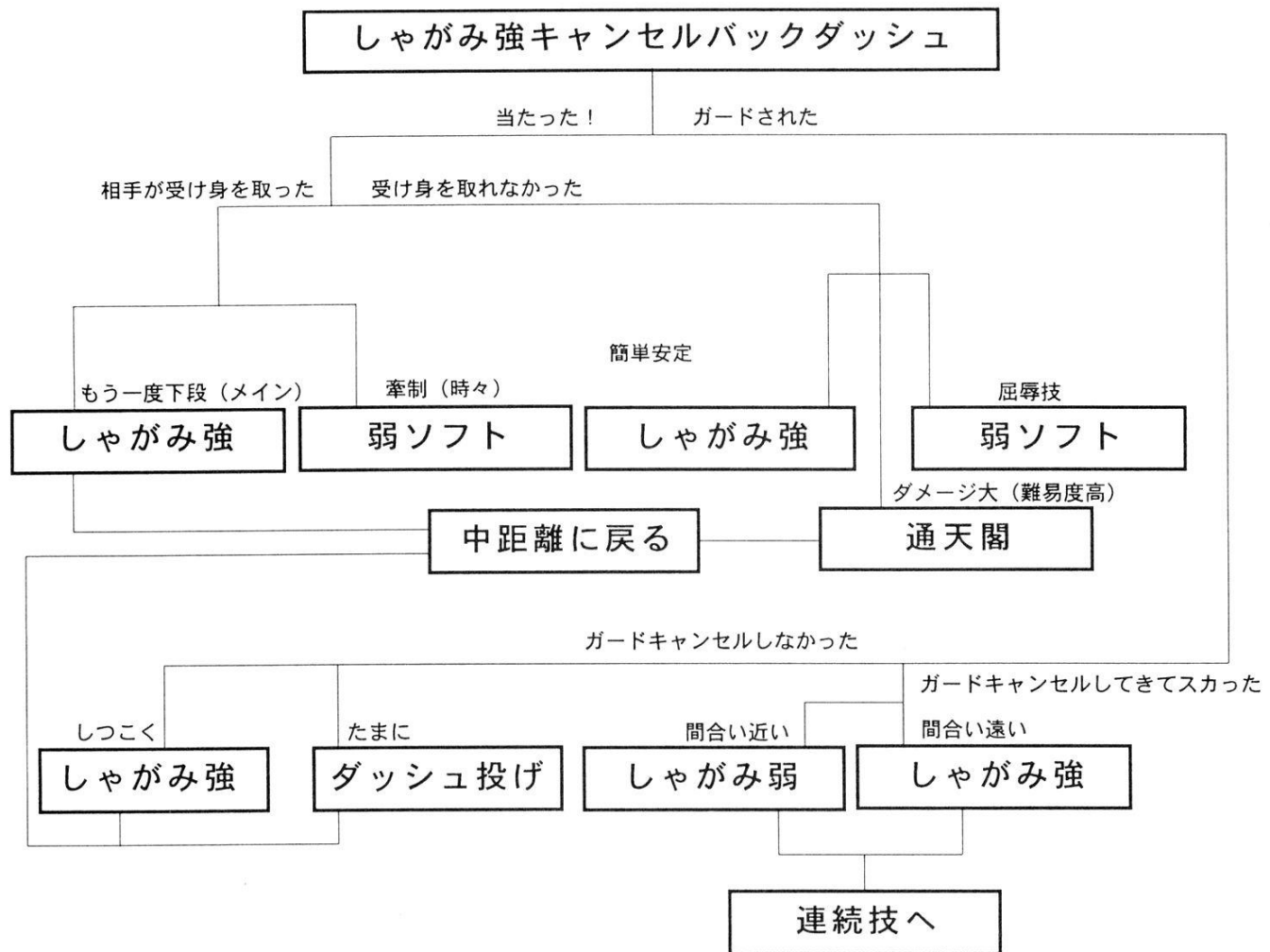
・ガードされた場合

まあこちらの場面の方が多いですので。まず、この後は中段のレバー入れ強、または下段攻撃の2択で攻めて行きます。ここで注意したいのは、押しに入り過ぎて相手のガードキャンセルを食らうことです。清子は確かに押しの強いキャラですが、あくまでメインは中距離戦です。たまにはバックダッシュで相手の様子を見ながら新たな攻めの手を考えるのも大切です。

レバー入れ強。この技は中段なので下段を警戒した相手には良くヒットします。ガードされたかヒットしたか、状況によってキャンセルを使い分けるのは不可能ではありませんが、かなりの反応と集中力を必要とします。レバー入れ強ヒット後は確実に全段ヒットする強ゲッツーをバクチで出すか、安定してバックダッシュを出すかがオススメです。

次はしゃがみ強による下段攻撃ですが、こちらは中段に比べ、あまり当たってくれません。
しかし、しつこくしゃがみ弱から中段を出しておけば当たってくれます。この下段のしゃがみ強は中段に比べてヒットしたのを確認してからのキャンセルが間に合いますので、ヒットしていたら各種必殺技に、ガードされていたらバックダッシュで中距離へ、と使い分けて行きましょう。

清子の近距離戦は状況に応じて2択をかけ、最終的には中距離戦へすすめていくような戦法を取りましょう。

■清子、中距離戦フローチャート■

・解説

上のフローチャート内の行動であればどのような行動でもスキが少なく、清子にとって有利に試合が展開していきます。すこし理解しづらいかもしれませんので（ためしにやってみてくださいね）詳しく説明します。
とにかくしゃがみ強バックダッシュをします。その後に・・・

・ヒットしてた！

当然相手は倒れる訳ですが、取りあえず相手が受け身したかどうかを確かめます。この時、相手は受け身を取っていたらもう一度しゃがみ強を出してみましょう。相手は受け身を取って安心している所なので、これが不思議と良く当たるんです！。時々弱ソフトというもの良いでしょう。

相手が受け身を取り損なっていた場合は、

○簡単安定
『しゃがみ強！』
○ダメージでかいが難易度も高い
『真・通天閣打法！』
○屈辱技にはもってこい
『弱ソフト』

こういったものを狙って行きます。特にしゃがみ強に関しては相手の受け身に関わらず有効なので役に立ちますよ。

・ガードされてた！

中距離ではガードされていても有利に事が運べます。まずしゃがみ強をガードされていたらキャンセルバックダッシュ。ここで相手がガードキャンセルをしてきても8割方は技が空振りしてしまい、反撃が可能になります。その時に、相手が近距離で硬直していたらしゃがみ弱からの連続技、ちょっと遠い間合いで硬直していたらしゃがみ強からの連続技を入れましょう。相手がガードキャンセルしてこなかった場合はしつこくしゃがみ強を当てていくと結構食らってくれます。
また石のようにじっとしている相手にはダッシュ投げを狙いに行きます。これは本当にたまにしか狙いません。
基本的に中距離に入れば有利な点が多いので、焦らずに弱ソフトなどで相手をじらせば勝機はおのずと見えてきます。如何に相手のガードを崩すかが清子の課題になりますので、それを心得て清子を使いましょう。

■通常技、必殺技のこだわった使い方■

清子の技をより詳しく！

清子の技についての基本的な説明は技表に載せてあります。
ここでは本文中であまり触れられなかった清子の技のこだわった使い方について触れてみたいと思います。

・立ち弱攻撃

別項で解説したので省略。

・立ち中攻撃

近距離ですとほぼ出番はないですが、攻撃・相殺判定 自体は清子の通常技中、強い部類に入りますので使ってみても損はありません。
丁度斜め上に対空技らしく向いていますので比較的近距離に近い中距離間合いで、相手が跳ぼうとしたりした所を押さつけるような感じで使用すれば、多分重宝すること間違い無し！・・・(笑
また、跳んだ相手が丁度良い間合いで落ちた際に、技を置けばまず負けません。万が一に相殺をした際に相殺を確認したら、何かキャンセルでその後を補えますしね。

・地上カウンター

清子にとって唯一の浮かせ技ですが、生憎、出がとても遅く、判定自体もお世辞にも強いとは言いがたい為、単発での使用はあまり控えたいところです。ですが、一発当たればその後の連続技により、有利になる利点もありますので
ぜひ！一度狙って当てる事をお勧めします。
相手がそろそろ跳びそうだなぁと思うときに、何気なく置いて見ると良いでしょう。

・ダッシュ小

キャンセルこそかからないものの、速い、長い、硬直が短い と以外によいことずくめです。
中距離において、しゃがみ強に続き重宝します。
また、しゃがみ強と違い、判定が比較的に上にありますので、跳ぼうぼうとしたところを、叩くような事も可能です。
ただし、近距離で深めにガードされますと、キャンセルがかからない為、ガードキャンセルの的になりますので、先端で当てるように心がける事が必要です。

・ジャンプ前＋強

連打が効きます。空中での相殺合戦やカウンターの後の空中コンボに組み込んでみましょう。ちなみに、ジャンプ強攻撃と同じくヒット or ガード後に斜めジャンプでキャンセル可能です。でも立ちガードされるんですよね～。

・通天閣打法

自分の背の高さと同等の衝撃波を目の前に発生。見た目どうりに威力・気絶値が高く、連続技にてダメージ重視される場合は重宝すること間違い無し！！
また、ダウンしている相手に対し、追い討ち効果をもっていますので、相手が間違えて、受け身を失敗しましたら、遠慮無く叩きこんであげましょう・・笑
相手の起きあがりに技の終わりを重ねれば、ガードキャンセルで反撃される事もありません。(ただし超必殺技は例外です)
大と小の違いは ヒット数と技の出の速さです技の出の速さに関しましては、ほんの微々たる違いですので通常は主に大を使っていきましょう。無敵時間は頼りにならないのでガードキャンセルではあまり使わないようにしましょう。

・ゲッツーストライカー

無敵＆攻撃判定（胸あたり）＆相殺判定（前体部分）が出ているので対空技っぽく見えますが、対空技としての性能は良いと言えません。ですが、無敵時間が長いので地上の相手の技に合わせればまず負けません。
大と小の違いは、攻撃判定・ジャンプの高さ・隙の大きさが若干違います。
ちなみに小ですと、しゃがんでいる相手を浮かす事ができません。
小の方が隙が少ないのですが、結局のところ、どちらともガードされますと相手のガードキャンセルで反撃が確定しますので、潔くこの場面だ！と思うときに、大を使っていきましょう！！
また、叩き落した後は、近距離戦になるので、二択をかけて行く事もできます。

・イリュージョンアウト

バックダッシュ間は完全無敵で、突進は中段判定です。
相手が立ちヒット時でしたら問題無く蹴りまで繋がりますが。
しゃがみヒット時は相手が浮かず、蹴りを出す前に相手が攻撃を出しますと、余裕で割り込まれてしまいます。ですので、単発使用の機会はほぼありません。
連続技として使用する際にも最後の蹴りを入れる時点で既に6ヒットしてますと当たりませんので、うまく調節してください。
ちなみに単発で入れた場合が一番威力がありますので、相手が気絶している際にゲージが溜まっていましたらそのまま超必殺技を使用してください。
下手にしゃがみ攻撃を数発混ぜて、連続技に入れるより全然減ります。

■次期生徒会長のひみつ袋■

覚えておくとちょっとお得。そんな情報をいくつか紹介します。

・ヒット確認をやりやすくする方法

清子のメインウェポンであるしゃがみ強キャンセルバックダッシュですが、スライディングを出した後にすぐ←（ガード方向）を入力しておくとその後のヒット確認がやりやすくなります。ガードされたらもう１回←を押すだけでバックダッシュ、ヒットしていたら方向キーを←から→までグルッと回すだけで大リーグソフトが出ます。ゲッツーを出したい時は←押したままR1、ダッシュ強を出したい時は←を離してR1 ですね。マクロコマンドを活用してみましょう。

・投げ抜けに注意

これは対戦経験を積んでいれば自然に分かってくる事なのですが、清子の投げ（地上、空中共に）は投げ抜けされると反撃を受けます。相手の投げを抜けようとした時に、こっちが先に投げてしまって、それを抜けられたりする事が良くあります。投げは控えめに。
相手の投げ抜け対策には投げ抜けもいいですが、ゲッツーでカウンターを取りに行ってもいいでしょうね。強ゲッツーコマンド＋○連打とやっておけば相手の投げが早かったら投げ抜け、そうでなければゲッツーが出てくれます。二段構えです。

・不利になる避け

清子は避けモーションにキャンセルがかからないため、避けてから次の行動に移るまでに時間がかかります。しかも他のキャラと違い、避けからの各種行動がつながらない（避け→立ち状態→各種行動、となる。他のキャラは立ち状態を経由せずに直接各種行動に移れる）ので、避けを読まれると相手に技を重ねられ放題です。一方的に不利な状況になってしまう訳ですね。
避けを使わないといけない場面は色々ありますが、近距離では注意しましょう。前述の投げ抜けの事もあるので、接近戦は避けたいところですね。

・ジャンプ強攻撃

清子にはジャンプ強（前＋強も含む）を相手に当てた後、再びジャンプ出来る、という変わった性能があります。この時のジャンプは斜め前ジャンプしか出せません。
なかなか役に立つ場面が無いのですが、連続技に組み込んでみたり、ガードしてる相手を踏み台に空中遊泳をしてみたり、と楽しんでみて下さい。

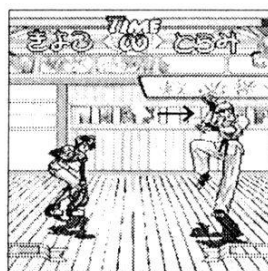
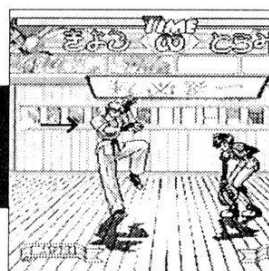
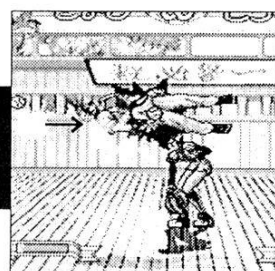
・ボール個数制限カット

ボールを画面上にセットするテクニックは既に紹介しました。そして、通天閣打法を試合中に１回でも出しておけばボールが何個でもセット出来るようになる事も理解されたと思います。
しかし、効果はそれだけではありません。普通に大リーグソフトを使って行く場合、跳ね返ったボールが消えるまで次のボールを出す事は出来ないのですが、通天閣打法を使った後であればビュンビュンボールが投げれます。ソフトボールは判定も強めですし、スピードもあるので連射して相手にプレッシャーを与えて行きましょう。
どうやら通天閣打法を使うと飛び道具の個数制限がカットされるみたいですね。

・セットされたボールの引きずり方向

画面上にセットされたボールを相手が食らった時に左右どちらに引きずられるかはボールをセットした時に決定されます。
清子がボールをセットした時の清子の進行方向（ようするに前）側に引きずる力が働き、これは左右の位置が入れ替わっても変わりません。これだけではちょっと分かりにくいかもしれませんので、画面写真で説明も加えておきますね。

・ダッシュからの中段攻撃

ダッシュから前＋強を出す時は一度後ろを押して止めて出さないといけません。こうすると足元がお留守になってしまいます。
というわけで、『Ｒ１でダッシュ→R1 押しっぱなし→しゃがみ弱 or 中（空振り）→前＋強』とやってみたらどうでしょうか。
ダッシュを止める時のスキを下段攻撃の判定でカバーする訳です。
Ｒ１をつかわないとダッシュ攻撃が暴発してしまうんですけどね。

▲こういう位置関係でセットしたとします。
（矢印は引きずる方向）

▲位置を入れ替えても引きずる方向は変わりません。

▲位置を入れ替えておくと浮いた相手がこんなふうに跳ね返って来ます。

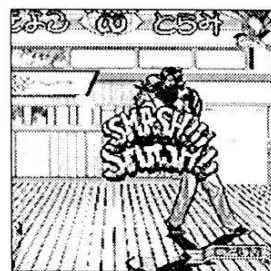
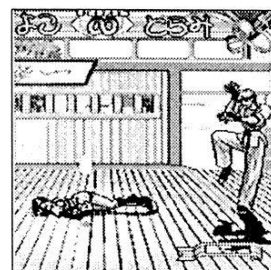
・やる気30％UP

いつもの対戦では試合開始前に何も喋ってくれない次期生徒会長。しかし、電源を入れた後の一試合目には必ず、

『よし！、いくぞ！』

っとボーイッシュに気合を入れてくれます。
これでボク萌え大満足。やる気も30％は上がりますね。
ボクボクぅ。

・清子最終奥義！！

清子が試合に負けた時に（時間切れの場合は勝っても負けても）ボールが１個でもセットされていたら、両方とも固まって試合が終わりません。セレクト＋スタートでソフトリセットをしないといけないわけですね。
まさに歴代生徒会長にしか使えない最終奥義！！。
環も条件が良く解りませんが画面時々止めますしね。清子の方がそのテの能力に長けている様です。

←清子が負けた時に一個でにもボールがセットされていると・・・・・・

←一本って言ってくれません。学長〜。はい、リセット確定。まさに最終奥義。

■連続技大紹介！■

『大』がついてる割にはあんまりありませんけど、どうぞ。それが彼女のイイ所。

しゃがみ弱➡（しゃがみ中）➡しゃがみ強➡キャンセル必殺技 or ダッシュ強

説明不要のもっともスタンダードな連続技。
私は一番最後のキャンセル必殺技を大ソフトにしてボールをセットするのをメインにしています。

地上カウンター➡しゃがみ強➡イリュージョンアウト

しゃがみ強以外からイリュージョンアウトをつなげる方法の一つです。
おそらく清子の連続技でもっともダメージが高いのではないでしょうか？
相手が気絶したときやスキの大きな技をガードした時にでも狙って行きましょう。

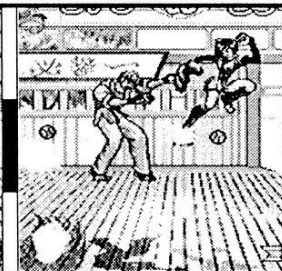
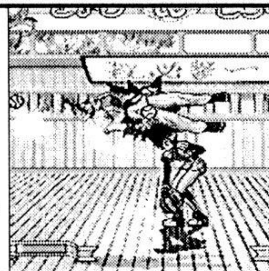
しゃがみ強→真・通天閣打法（強）→しゃがみ強→各種必殺技

相手が気絶した時にでもどうぞ。ダメージ効率は中々の物です。重いキャラに入れるのは無理ですけど。
最後はソフトボールにつなげて、その後有利な展開にするのがオススメです。

地上カウンター➡ダッシュジャンプ前＋強×４➡ジャンプ強

これも相手が気絶した時にでもどうぞ。難しい割減りませんが、とてもカッコいいです。
ジャンプ前＋強×４をうまくいれないと最後のジャンプ強がつながりません。

（ボールをセットして位置を入れ替える）→しゃがみ強→大リーグソフト（強）→跳ね返って来たところに→色々

まずボールをセットして、相手との位置を入れ替えます。
前ページで紹介した『ボールが相手を引きずる方向はセットした時に決まる』、というのを利用している連続技です。
実戦で決めれる事はあまり無さそうですけどね。
ラストは大リーグソフトで決めてまたボールをセットするか、ダッシュ強につないで起き攻めに行くか、ジャンプ攻撃につないで派手に行く。このあたりが妥当な選択肢でしょうか。

←こんな感じで跳ね返って来たところにさらに攻撃が決まります。カッコいいですね。

カウンター➡ダッシュジャンプ前＋強×４➡ジャンプ強➡ジャンプ前＋強➡ジャンプ強・・・・

画面端限定のコンボ。簡単に壁受け身が取られてしまいますが、CPUは受け身をそんなにしないのでためしてみては？
コツはジャンプ前＋強×４の後、ジャンプ強にキャンセルして斜めジャンプをするということ（これが難しい）。
相手が途中で気絶したりしたら本当にボコボコ入ります。

■清子のキャラ別対戦攻略■

VS あすか

とにかく投げと壁際のラッシュが恐いので中間距離を保ちながらじりじりと行く展開になりがち。
相手にペースを握らせないように。
中間距離で弱フェノメノンをバラまかれても気にせずしゃがみ強で突っ込みましょう。相殺を起こした場合はもう一度しゃがみ強で突き抜けます。一方的に負ける事は少ないので積極的に行きます。

遠距離での遠心破砕拳はダッシュか弱ソフトの出かかりで相殺すればOKです。
地上戦では分が悪いと言う事で、あすかは空から攻めてくる事が多くなるでしょう。こちらも対空は弱めなので、バックステップで距離をとって着地際をしゃがみ強で狙ったり、こっちもジャンプして空中戦を挑んだりしてみたりしましょう。

投げ頻度が高いあすかが相手の場合、相手の避けに合わせてゲッツーを出すと投げようとしたところに良く当たります。投げ抜けが良く起こる対戦では使ってみましょう。
相手にゲージがあるときはしゃがみ強が超フェノの餌食になるのでゲージには注意。

VS かりな

実はケロピョンセットアップがやっかい。ガード発動があるのでセットアップ時のかりなにはしゃがみ強キャンセルバックダッシュがやりにくくなります。中間距離を保ち、セットアップしようとするところをしゃがみ強で潰したり、ガード発動を狙っている所に不意打ちとして近付いて投げを試みたりしてみましょう。

また、清子は恐い恐い複数回メガヒートが入らないのでバーニングモード時だけでなく、100%でもゲージは要チェキ。
100%でも打って来ますよ。

VS りゅうこ

おそらく清子にとって一番厄介な相手。全ての技が高性能！
中、遠距離ではイナズマサーブを、近距離では投げとカウンター攻撃に注意して戦うように。
中間距離でしゃがみ強ばかり狙って行くと稲妻サーブで返されたりしますので、ダッシュして避けやガードなど、他の選択肢も必要になります。
また、相手に避けられたら取りあえずバックダッシュで清子の得意間合いを保つか、避けの戻りにしゃがみ強を合わせてみましょう（ちょっと恐いですけど）。避け投げが多いりゅうこなら、VS あすかのところで紹介したように、投げに合わせてゲッツーという強気の選択肢もあります。
とはいえ、やはりりゅうこは接近戦が強いので近距離では闘わない、というくらいの気合が必要ですかね。接近戦は程々に。

VS めぐみ

上級者のめぐみははっきりいって驚異！
中段、下段、打撃の雨あられ。こんなものマトモにガードしきれないので、要所要所のゲッツーで強引に返すか、バックダッシュでひとまず逃げましょう。中間距離ではこっちのしゃがみ強を避けられるとバックダッシュをしてもダッシュ強で捕まってしまうので、そのように返され出した時はしゃがみ強をジャンプや避けでキャンセルしたりしてバリエーションを増やしましょう。

どうしても相手のペースで試合が進みがちになるので、『めぐみは攻撃力低いし、ラストででかいの当てて逆転すればいい』くらいの気持ちでいた方が精神衛星上もよろしいようです。
神経が磨り減る組み合わせですね。

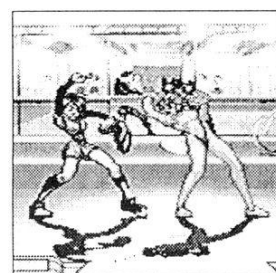
VS たまき

接近戦では投げに最大の注意を払うこと。たまきの投げは投げ抜け受け付け時間が短いので投げ間合いに入らないくらいの気持ちでいましょう。投げられたら壁受け身をしっかり。
しゃがみ強が相手のしゃがみ中に潰されてしまうので他の相手のように安易に出してはダメ！
ボールで牽制したりしながら読まれない程度に使って行きましょう。
あと、環で強力なのはジャンプ攻撃。ふらふら跳んでジャンプカウンターを振り回されるだけでも対空性能に乏しい清子は苦しい展開になってしまうので、跳ばれる前にしゃがみ強やダッシュ弱で落とすか、バックダッシュで間合いをとって相手の着地にしゃがみ強を合わせて行きましょう。

VS きよこ

同キャラ対戦なので如何にペースを握るかがポイントとなる。スライディングバックダッシュをくり返されても焦らないことが大事！お互いの技を駆使して読みで勝つこと。

VS くみ

気をつけてほしいのが1Pの久美。妙な相殺性能があって近付きにくい。相手も中距離を得意とするキャラ。しかもこっちのスライディングがくみのしゃがみ弱に負けやすいので、弱ソフトで牽制してしゃがみ弱連打による牽制を止めてからしゃがみ強に行く等の工夫をしよう。しゃがみ弱の外からの弱ソフトが良い感じです。

⬅ボールを嫌がって避けたらスライディングか前＋強で二択か投げ。久美は清子と同じく避けにキャンセルがかけれないキャラなのです。

VS なな

ななは下段攻撃に対して強い技があまり無いので地上ではバンバン攻めて行きましょう。また、投げが弱いので近距離戦を挑んでもいいですね。風月扇は出されてもソフトボールやダッシュで相殺すれば突き抜けるのでペースを握られません。
そうなると奈々は空から攻めてきますね。奈々のジャンプ攻撃は下に結構強いのでしゃがみ強ではなかなか潰せません。跳ぶ前にダッシュ弱などで押さえにいったり、自分から跳んで迎撃してみて下さい。あと、桜花連撃でピヨらされてからの舞刀蒼炎陣が恐いので、バックダッシュキャンセルはしっかりとやりましょうね。

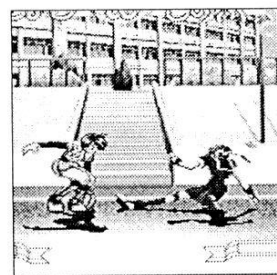
VS とらみ

一発一発が大きいのですが、全体的に出かかりが弱いのでしゃがみ強で押して行けます。
後＋弱でペチペチ止められるのなら弱ボール。うまいとらみだと２択を駆使しして相手を追い詰めるので自分と壁との距離を把握しておくことと。
基本戦法で攻めていけば大丈夫。
あと、とらみのしゃがみ強はえらくリーチが長いので、届く間合いを把握しておきましょう。

VS キャシイ

このゲーム中で最強キャラに挙げる人も多いキャラですが、清子にとっては比較的戦いやすい相手です。スライディングキャンセルバックダッシュをメインに戦えばトリプルヘッドバッドなども食らわないので、なかなか捕まりません。ちなみに、きゃしいのジャンプ攻撃は下に強い物が無いので相手に跳ばれてもしゃがみ強で返ます。覚えておきましょう。

VS しのぶ

忍は中～近距離戦を得意とするキャラなので、忍の間合いの外で闘う展開にしたい所ですが、忍のしゃがみ強攻撃がこちらのしゃがみ強に対して強く、良くて相打ちになる程度なので、中間距離でもしゃがみ強が迂闊には出せません。
ダッシュしていきなり止まって忍のしゃがみ強を空振りさせたり、弱ソフトで牽制したりしましょう。
接近での２択の嵐には付き合わずに強引にゲッツーで返すかバックダッシュで間合い取り。
中間距離でちくちくやり合う嫌な対戦になりそうな感じですね。

⬅ダッシュからしゃがみ強を出さずにいきなりストップ。忍のしゃがみ強の間合いを見切る！空振りのスキにしゃがみ強を叩き込もう。

■最後に・・・■

清子の場合・・これさえやれば勝てるというような内容は無く、結局の所、最後は読みという部分で、技を出して頂いてくださっても構いません。
実際は読みが外れて、そのまま負けてしまう場合もありますが・・それは御愛嬌と言う事で。人間がやることに絶対はありませんしね。
さて、ここまでいろいろ書いてきましたが、最後に・・そろそろ実際の対戦における本当に教えたい事を書きます。それは、私自身の全ての対戦ゲームに関する心得の以下の三か条です・・・

相手の動きを読んでみて下さい

対戦ゲームに関して、相手も人間という事を認識して欲しいです。普段相手を観察し、決まった場面で必ずとってくる行動とかを読んでみて、どのような事をされると、大きく乱れるか（言葉が怪しい・(笑)。意味の無い事でも相手の行動を読むきっかけとなるはずです。
例えば。攻略で触れた立ち弱連打に関しましても一見意味の無い行動でも、相手の行動を乱すきっかけになります。私が彼だったらこの場面・・こうするだろう・・ではこうする前に、この技で相手を押さえてみてみよう・・と考えながら対戦に望むと、案外勝てます。
また、一度それをやられた相手は次はそれに関し、用心しますので、その裏を読む事も大切です。この文を読んだからってうまくなる訳ではありませんが、とにかく対戦するときは、考えながら対戦して下さいという事ですね。

あせらないでください！！

全てのゲームをプレイすることに言えるのですが、焦って操作致しますと初心者相手ならまだしも、も上級者相手でしたら絶対に勝てません。
相手に不可解な行動をされても焦らない事。自分の行動が普段と変わっていないか考えてみてください。自分の能力を発揮するためにも重要な事だと思います。

楽しんでください！！

私は基本的に負けてもお互いが楽しく過ごせるようにプレイする事を心がけています。ですから、この技は隙が大きいから絶対使うな！ということは一切書きませんでした。ダメな技なりに隠された、ほんの小さな性質の良さを見つけるのも楽しむ要素の一つといえるのではないかと思います。また遊んでいるゲームのシステムを理解していくことも【楽しむ】という事に必要な要素だと思います。

それではこのへんで。
充実した対戦ライフを楽しんで下さいね。

キャシィなんとか攻略記

（原文・過去のえふやま　加筆修正・わたよ　監修・えふやま）

3年半の間、あすかをプレイする人をそれなりに見てきましたが、人気がないのか、キャシィを使ってやり込んでいる人というのは一人だけでした。何故でしょう？　あからさまな投げキャラでガーキャントリプル楽勝だから？　それとも適当に技を出すだけで勝ててしまうパワーキャラだからでしょうか？

その疑問の答えは後に取っておくとして、ここではやり込まれたキャシィがどんなものかを皆様にお伝えします。これを見た後、きっと皆さんのキャシィに対する見方が変わることと思います。

ちなみに、この文章はえふやまさんの了承を得て、わたよがえふやまさんの文に加筆修正したものです。ということでひとつ。稚拙な表現があるところは全てわたよの書いたところです。お見逃し下さい。

キャシィの各通常技解説

キャシィは通常技連係の手数が少ないキャラです。ですから、通常技はその一撃をどこで当てていくかを判断し、きっちりと技を当てていくことが重要になります。しゃがみ中攻撃や立ち大攻撃など、判定の強い技をどう使うかで勝率も変わってくるでしょう。また、通常技を出した後には、相殺戦に強いラリアットや威力の高い投げ・ダッシュ攻撃にどう繋いでいくか、ということも考えておくと相手を追いつめ易くなります。

◆立ち状態のとき

相手が地上にいるときは常に投げを警戒しているため、そう簡単に投げは入りません。ここら辺の技で崩していきましょう。

立ち小攻撃

掛け声とともに突きを繰り出す。連打可能。画面端で相手の目の前で連打していると、相手が何か技を出そうとするのをことごとく潰します。しかもわずかに前進するので、一発当てると次々にヒットしたりします。多段HITの友。高速で連続して出すことにより掛け声が重なるので、ちょっとした場繋ぎや挑発にも便利。

立ち中攻撃

少しリーチがある2段攻撃の突き。単発では高めの対空として使われることが多い。出ている時間が長いので、ショルダークラッシュやダッシュ小攻撃などで浮かした相手を空中にホールドしたまま次の攻撃に繋ぐために不可欠。1段目2段目どちらでもキャンセル可能です。

立ち大攻撃

かなりリーチがある2段攻撃のハイキック。相手がしゃがんでいると当たりません。密着時には2段攻撃。2段目の攻撃で相手を遠くに飛ばしてしまうが、気合いの1段目キャンセルでダッシュ小攻撃からエアリアルレイヴだ！　たまに竜子のクイックドライバーの出掛かりを潰すことがあるけど、空振りするとしばらく地面に着地できなくなる（＝キャシィ総受け状態）ので注意。

前入れ立ち大攻撃

斜め下にがつんとパーンチ。しゃがみガード不可で相手の起きあがりの2択に使えます。技の出はまあ速い方だと思います。でも出ている時間が長いので、追加コマンドとしてノーザンを入れておくとガードし続けている相手をすかさず掴むのでよろしいかと。

あと、この技を超必殺技でキャンセルしても、この技がガードされるということは超必殺技も決まらないということなので、意味の無いことはやめよう。

地上カウンター攻撃

モーションは立ち大攻撃と同じです。出だしに無敵はありますが攻撃キャンセル・相殺キャンセルで技が出ないため立ち大攻撃を使った方が無難でしょう。

地上投げ

投げた後相手が受け身を取らなければキャシィラリアットが入ります。キャシィがコマンド投げばかりに頼っているようでは投げ抜けがおろそかになってしまいますので、投げ抜け対策のためにも要所要所で狙っていきたいところです。

◆しゃがみ状態のとき

キャシィの弱点である下段をカバーするためにちょこちょこ使っていきます。

しゃがみ小攻撃

しゃがんでパパパンチ！　ダウンした相手に追い撃ちとして用いると、相手が寝転んだまま浮き上がってきてまさに手カって感じ。立ち小攻撃と同様、多段HITの友。しかし一発入れたらすかさずしゃがみ大→ダッシュ大などにするのが実戦向け。

しゃがみ中攻撃

スライディングと足払い以外の地上下段技にはたいてい打ち勝つ技。そんなん使い道あるの？　と言われそうだが、竜子のダッシュ投げを阻止したり、めぐみの前ダッシュを止めたり、あとすかし投げを狙う相手に対しての対空攻撃に有効。しゃがみ小と同様、この後にダッシュ大攻撃まで繋ぐことで大ダメージを期待できますが、あくまでこれは牽制技。単発で使うことが多くなります。

しゃがみ大攻撃

長い足で足払い。この技からダッシュ大攻撃に繋ぐお手軽3段（ダッシュ大攻撃が2段確定だから）で、驚きのダメージ！　でも当たったのを見てからでは間に合わない。だからと言って、ガードされたにも関わらずダッシュ大攻撃を出したら危険。

◆ジャンプ状態のとき

ジャンプカウンターの性能が良いため、投げキャラにあるまじき飛び込みという行動が許されているキャシィ。地上での攻防が厳しくなってくれば、迷わず空に飛び立ちましょう。

ジャンプ小攻撃

ジャンプ中にパパパンチ。連打可能。ジャンプ直後に出せば、着地まで出っ放し（キャンセル可能）。せっかくですから、この場を借りて「戦隊モノのエンディングテーマが入っているカラオケマシン」の情報を集めたいと思います。メールアドレスは bm9362@bse.kyutech.ac.jp まで。

ジャンプ中攻撃

ジャンプ中に突き。この技単独で用いることはまず無いと思っていたが、竜子以外との空中戦ではそれなりに強いことが発覚。また、空中4段（ジャンプ小→中→大）やキャシイライジング、キャシィgフォールなどの連続技に不可欠な技。

ジャンプ大攻撃

ジャンプ中に2段攻撃の蹴り。対地性能はそれほど高くない。これを使うくらいなら、地面に叩き付けることのできるジャンプカウンター攻撃の方が良い。空中で竜子にこの技をガードされたらキャシィ総受け状態に陥るので、風読みできっちりと喰らわそう。

ジャンプカウンター攻撃

モーションはジャンプ大攻撃と同じ。相手を床に叩き付けることができる。ジャンプ攻撃をしてくる相手を迎え撃つときに、またジャンプ攻撃で攻め込むときに最適。バーニングゲージが減るなんて気にしなくて構いません。いてこましスペシャルなんて使えませんから。

空中投げ

決まればダメージ確定。これを身につけないと、竜子に好き勝手に飛び込まれます。究極対空技。ジャンプ上昇中の空中投げは、「破ッ！」と気合いを入れることで成功率が上がります。

◆ダッシュ状態のとき

ダッシュ自体は相手を壁際に追いつめるときぐらいにしか使いませんが、ダッシュ攻撃は別。連続技に組み込む事で絶大なダメージを与えることができます。

ダッシュ小攻撃

ダッシュしながら肘で2段攻撃。ただし上段攻撃なので、この技単体で用いることはまず無い。何かを喰らわしてからダッシュ小攻撃、というのがほとんど。この技の性質として、相手をちょっと浮かしつつ運ぶことができる、というのが挙げられる。このあと立ち中攻撃でホールドしてからダッシュ大攻撃、または大空を翔けるエアリアルレイヴと繋げるのがキャシィ使いの使命。

ダッシュ大攻撃

ダッシュしながらまず肘で攻撃、それがヒットしたら次にネックブリーカーという2段攻撃。相手と共に倒れ込み、しかも受け身を取られたら主導権は相手側に移るので、投げ抜けするなりしゃがみガードするなりして工夫しよう。素直にダッシュ大の代わりにダッシュ小を用いるのがいいかも。この技もやはり上段攻撃なので、この技単体で用いるのは、突進系の技を避けて背後からどつくというときくらい。

ちなみに、相手が瀕死状態の時には、体力補正のかかりがきつくなる前にダッシュ大で締めてみましょう。ダッシュ大攻撃単発の威力が激しいため、体力補正なんて知ったことかい、という程のダメージを与えることができます。

キャシィの各必殺技解説

解説に入るまでにコマンドの入力について。このゲームはコマンド入力を正確に「下・右・小攻撃」などとやっても必殺技は出ません。斜め下で止めると確実に出ます。

ダッシュニー（↓↘→×orＯ）

※以下、コマンドは全てキャラが右向きの場合。

小のダッシュニーは使い道がわかりません。立ち中攻撃の方がはるかに使えます。大のダッシュニーは、相手が1秒後に足払いしてくるな、というときに置いておくと、出掛かりを砕きます。ダメージはそれなり。なお、大のダッシュニーは追加コマンドとしてキー前入れ＋○ボタン連打を入力することにより、謎の極め技となって相手が硬直するので、風読み能力を持った方は狙ってみましょう（小のダッシュニーだとノーザンに変化します）。ちなみに、大小どちらものダッシュニーもガードさえしていれば防げます。大ダッシュニーなどはどう見ても立ちガードできそうに無いのに…。

キャシィラリアット（↓↓×orＯ）

大と小との違いは、移動量の違いです。あまり動かない小ラリアットの方が使い勝手が良いかと思います。壁際で浮いた相手に、受け身を取られる前に叩き込むのに適しています。対空性能は空中ガード可能の割にはまあまあです。中段攻撃をこの技で返そうとすると、キー下入れが下段ガードと判定されて攻撃を喰らったりするので注意。

ショルダークラッシュ（↓↙←×）

相手に向かってダッシュして、一定の間合いで相手を掴んで投げます。コマンド成立直後には掴み判定がないので注意。この技からキャシィデラックスにもキャシィライジングにも、そしてキャシィgフォールにも変化するという非常に重要な技。トリプルヘッドバットと比べて移動量が少ないので使いやすくて安全。この技の後に立ち中攻撃→ダッシュ小攻撃を入れて、あとは引きずり回すなり浮かすなりの楽しい3択。キャシィを研究してて良かったと思う瞬間です。

トリプルヘッドバット（↓↙←Ｏ）

正確にはシングルヘッドバット。追加コマンドとしてボタン連打することにより、初めてトリプルヘッドバットとなります。ボタンの押し加減によってはダブルヘッドバットになるのだけど、今まで2回しか成功したことがない… 使いどころさえ間違わなければ強力な技。移動量が大きいことを上手に使いましょう。

ノーザンライトボム（→↓↘・小or大）

出ました昇竜コマンド！ こんな複雑なコマンド出せません（でも昔はリバーサルヨガテレポートとかやってたけど）。一応ダッシュニーより優先してこの技が出るので安心。このゲームでの真のコマンド投げはこの技だけです（めぐみのコマンド投げは、モーションこそないものの、実は空中必殺投げ）。

いてこましスペシャル（バーニングゲージが溜まっているときに↓↓×○同時or□ボタン）

出したあと素早く前進移動し、相手がガードしていなければパチキ×10、大ダッシュニー追加コマンド版、立ち大攻撃という最大13HITの技。立ちガードのみ可能。多段攻撃技なので、この技が入る前にしゃがみ小攻撃を数発入れてしまったら威力が激減するので、出すなら単発で。コマンド成立後の移動中に何回かのこう撃判定を持つために判定は強く、相殺を起こした直後に掴むなどガードキャンセルで出せば大抵打ち勝ちます。

※超必殺技ちょっといい話

相手がダウンしたときバーニングゲージが溜っていたら、しゃがみ小攻撃を数回当ててから超必殺技を出して見ましょう。いてこましは中段攻撃のため、対応が遅れてヒット率が上がるかもしれません。

キャシィの連続技解説

キャシィが連続技を入れるチャンスなど、そうそうありません。確実に入れましょう。

◆お手軽なもの

お手軽なものだけに利用頻度はそれなりにあります。忍などを相手にしたときは１ラウンド中一回も掴めなかった、などということはありがちです。普段は打撃技で攻めることとなります。

しゃがみ大攻撃→ダッシュ大攻撃

究極３段。しゃがみ大攻撃が当たれば、間合い・相手を問わず決まる。ダメージ補正が働いている状態で決めると、ゲージ満タンの状態から一気に半分ほどになったりする。

しゃがみ大攻撃→ダッシュ小攻撃→立ち中攻撃（１段）→ダッシュ大攻撃

しゃがみ大に限らず、起点はどの技でも良いのですがひとまず。上の連続技でダッシュ大攻撃に行く前に色々と挟めます。ダッシュ小攻撃のダメージをプラスしたいときに。

しゃがみ小攻撃→小キャシィラリアット

接近戦での攻防の一つ。連打が効くしゃがみ小攻撃で相手の技を相殺→相手が相殺キャンセルで技を出す→その技を相殺してキャシィラリアット、という「相殺キャンセルキャンセル」に用いられる。見てから間に合うのが強み。

しゃがみ小攻撃→前入れ立ち大攻撃

相手の起き上がりへの攻め方の一つ。出している本人ですらしゃがみ小攻撃か前入れ立ち大攻撃のどちらが当たるのかわからない感じで重ねたら、ミステリアスな感じで良い。前入れ立ち大攻撃が大ダッシュニーに化けてしまってもダウンを奪えるので安心。相手を画面端で転ばせたら、そこで死ぬまで七転八倒させるつもりで行こう。ちょっと風読み能力が必要かも。

ジャンプカウンター攻撃→着地後小キャシィラリアット

飛び込みんで攻めるときの手段の一つ。ダウンは奪えないが、ラリアットのあとの間合いは相殺キャンセルキャンセルを狙える良い感じ。ジャンプカウンター攻撃は、着地直前で出すと相手がガードキャンセルを狙いにくいので有効。

◆減るもの

コマンド投げから締めにダッシュ大を持ってくることで威力を高めています。ダッシュ大のあと、確実に反撃を喰らうようであればダッシュ小に置換しても良いでしょう。

謎投げ硬直中に、立ち中（１段）→ダッシュ小攻撃→立ち中攻撃（１段）→ダッシュ大攻撃

通称ミステリアスコンビネーション。キャシィスペシャルとの違いは、始動技がトリプルヘッドバットか大ダッシュニーかの違いでしかない、と言っちゃあそれまで。

ショルダークラッシュのあと、
立ち中攻撃（１段）→ダッシュ小攻撃→立ち中攻撃（１段）→ダッシュ大攻撃

通称キャシィデラックス。ショルダークラッシュからの追い撃ちからでも、キャシィスペシャル（後述）並みの威力を誇るため、トリプルヘッドバットの存在意義を薄くした連続技。でもねぇ、せっかくショルダークラッシュ決めたのなら飛ばなきゃ。

トリプルヘッドバットのあと、
立ち中攻撃（１段）→ダッシュ小攻撃→立ち中攻撃（１段）→ダッシュ大攻撃

通称キャシィスペシャル。あすかスペシャルの新バージョンが見つかった直後に編み出された技の改良版。でもスペシャル旧バージョンでも入ることが後の調査で判明。ダッシュ小のあとに立ち中を挟むことにより、改良前は立ち小だったので結構落としがちであったダッシュ大を確実なものとします。

◆飛ぶもの

いわゆるエアリアルレイブです。大変見栄えがする上、威力も申し分なし。ダッシュ大の後の隙が怖いとダッシュ小にするぐらいなら飛んだほうが精神衛生上非常に良いかと思われます。

ショルダークラッシュのあと、
立ち中攻撃（１段）→ダッシュ小攻撃→斜めジャンプ小攻撃→ジャンプ中攻撃→ジャンプ大攻撃

通称キャシィライジング。これがスタンダード。忍と中量級キャラがもっとも入りやすいので、これらのキャラで練習するのが良いでしょう。竜子には、斜めジャンプ小攻撃ではなく垂直ジャンプ小攻撃に変えないと入りません。

ショルダークラッシュのあと、
立ち中攻撃（１段）→ダッシュ小攻撃→斜めジャンプ中攻撃→ジャンプカウンター攻撃

通称キャシィｇフォール（グラヴィティフォール）。次期スタンダードの連続技。ライジングのダメージ強化版。この技が編み出されたことにより、キャシィデラックスの存在意義が薄れた。時代は空中。

ショルダークラッシュのあと、
立ち中攻撃（１段）→ダッシュ小攻撃→斜めジャンプ小攻撃
→ジャンプ中攻撃→ジャンプカウンター攻撃→着地後、カウンター攻撃

キャシィｇフォールの新バージョン。着地後のカウンター攻撃は、相手が受け身を取らなければ入るというものだが、この連続技の受け身は妙に取り辛いようなのでまず入る。難度は高くなるが、最後の着地後カウンター攻撃をダッシュ大攻撃にすることで威力がアップ。

シングルヘッドバットのあと、
ちょっと歩いて立ち大攻撃（２段）→ダッシュ小攻撃
→斜めジャンプ小攻撃→ジャンプ中攻撃→ジャンプ大攻撃

通称キャシィサンライズ。ちょっと歩いたあとは、後ろ入れ大攻撃にすると技が化けなくてよろしいかと思います。でも、立ち大キャンセルダッシュ小は難しいので（そもそもトリプルヘッドバット事体、使い辛い技なので）、知らなくても良いです。手間の多さの割に、ダメージが少ないし…

◆トリプル・ショルダーを入れるために

トリプルヘッドバット、ショルダークラッシュとも相手に反応されれば反撃を喰らうこととなります。が、得てして攻撃をガードしている最中や連続技の最中というのは警戒を怠りがちです。そこを狙ってみましょう。

トリプルヘッドバット→少し歩いて立ち小または立ち中→トリプルｏｒショルダー

通称マジカルランデヴー。相手が「連続技を途中で止めてくるわけがない」と勘違いしている隙をついての連係です。またこれを相手が壁を背負っている状態できめることにより、バックダッシュでの脱出を防ぐことができます。たいていの場合、この後の連続技で気絶することが多いので、これが決まったら一本取ったも同然。気絶しなくてもバーニングゲージが１００％に達しているはずです。いてこましてあげましょう。

立ち中→トリプルｏｒショルダー

これは一例ですが、ヒットさせたときはもちろん、ガードされてしまった時でも相手が黙っているようなら入ります。ダッシュ攻撃などに繋いで連続技、といった確定ダメージを捨ててでも十分に狙っていく価値があります。

ジャンプカウンター→トリプルｏｒショルダー

地上の相手にジャンプカウンターを当てるかガードさせます。ガード硬直が長いため、相手がガードキャンセルで何かを出さない限りは決まるはずです。ガードキャンセルもしにくいようですし、どんどん狙っていきましょう。

遠距離でダッシュ→トリプルｏｒショルダー

ダッシュのモーションはトリプルヘッドバットやショルダークラッシュの出だしモーションと同じです。ダッシュの出だしを見て、「おっ、技をすかりやがった、終わり際を反撃だ」などと勘違いしている人を摑んでいまいましょう。

キャシィ対戦攻略

◆基本的な戦い方

キャシィの嬉しい間合いは、相手に立ち大攻撃が当たるぎりぎりの間合い（＝トリプルヘッドバットが入る間合い）から、しゃがみ弱攻撃が届くぎりぎりの間合いまでです。ここの間合いだと、キャシィの攻撃が当たれば大ダッシュ攻撃で締めくくる連続技が使えます。

次に、上の間合いではトリプルヘッドバットを絡めた攻撃も使えます。ですが、これは使う機会が結構限られています。キャシィが地上にいるとき、相手は常にトリプルヘッドバットを警戒しているものです。至近距離では技の出かかりを潰すべく小攻撃連打をされますし、遠距離ではモーションを見てからのしゃがみ大攻撃で転ばされます。互いに様子見の状態からトリプルヘッドバットを出すなら、前・後ろダッシュやキャシィの嬉しい間合いでの垂直ジャンプなどをすることによって、「いつ来るかわからない状態」を作るようにしましょう。遠距離で相手がしゃがみ弱攻撃を連打しているようなら、トリプルヘッドバットで吸い込んでしまって構いません。また、近距離で相手の反応が鈍いときは、いきなり摑みにかかりましょう。

しかし、相手もそんな間合いをわざわざ取ってくれるわけがありません。避けを駆使して追いつめたり、判定の強い通常技で押し込むなどして間合いを縮めましょう。場合によっては飛び込んでしまっても良いと思われます。

相手をダウンさせたら、相手が画面端側になる位置へ回り込んで、また嬉しい間合いをキープするようにしましょう。しゃがみ大攻撃がぎりぎり当たる間合いで立っていて、相手が起きあがった瞬間のしゃがみ大攻撃が決行はいります。すかさずダッシュ小攻撃等に繋げて下さい。

相手に攻め込まれているときは、後ろがあればバックダッシュ、画面端ならガードしつつ避けからノーザンライトボム、またはガードキャンセルキャシィラリアットて、相手をダウンさせると共に、回り込んで相手を画面端へ追い込みましょう。

こっちがラッシュをかけているときは、まめに避けを混ぜつつ通常投げ､ダッシュ大攻撃連発が有効です。

◆体力差・追い馬キャシィのお話

キャシィの怖い話を少ししてみましょう。キャシィの嬉しい間合いを取るためにはある程度近づかなければならないのですが、そこまでの攻防で多少のダメージを受けることがよくあります。時には、なかなか波に乗れずに瀕死寸前のところまで追い込まれることも少なくありません。しかし、この瀕死寸前のキャシィはとてつもない破壊力を秘めております。

瀕死寸前と言うことで、相手が油断して一瞬の隙ができてキャシィがトリプルヘッドバットを喰らわせることに成功。その後キャシィスペシャルを決めたら、相手から７割近くの体力を奪います。さあ相手は余裕ペースから about to die（by　ガントレット）。ここで焦って攻撃に出てきたらしめたもの、ガードキャンセルの的にして、相手をプラネタリウムに招待してあげましょう。お代はキャシィスペシャルで、はい一本。摑みに成功してから１５秒かかるかどうかってとこですね。

このように、ちょっと前まで圧倒的な体力差をつけて勝っていたのに、気が付いたら（正確には気が付かずに）倒れていた、ということはキャシィだと当然のことです。体力０ドットは無敵と思って結構です。

キャラ別攻略

ｖｓ飛鳥戦

飛鳥に対して近寄ること自体はそう難しくありません。あまり有効な対空技を持っていないので、ダッシュジャンプからの空中カウンター攻撃などで間合いを詰めて下さい。が、相手のバーニングゲージが溜まっているときには要注意です。超必殺技はどちらのものも空中ガードできないのでかなり痛い反撃を喰らいます。ジャンプするときは常に１段ジャンプで飛び込み、回避するための２段目を常に残して置おいて下さい。

怖いのは密着時です。投げからが痛いので投げ抜けを意識して下さい。かと思えばしゃがみ弱からの連続技である場合もあります。これについてはキャシィラリアットを出しておくことでどちらも回避できます。

また、飛鳥は壁際で異常に強くなるのでバックダッシュのしすぎは禁物です。じりじりと前に進むことで逆にプレッシャーを掛けていきましょう。

おまけ。単発超フェノメノンクラッシュについて。これは飛鳥に近いところから遠いところに段階的に攻撃判定が移動していくので、近距離で避ければ見切って掴みにいけます。

ｖｓ可莉奈戦

間合いが離れたらケロぴょんを置かれてしまって地上戦の主導権を握られてしまいます。多少の攻撃は喰らっても構わないので、常に前進するつもりでいて下さい。ダッシュジャンプで間合いを詰めるのも悪くありません。また、飛鳥と同じく割と飛び込みやすいキャラでもあります。さすがにケロぴょんも空中までは追ってきません。

近距離でのスライディングからのバイオインパクトは、間合いが離れる上わケロぴょんを置かれるわと悪いことばかりです。下段ガードを忘れずに。

ゲージが溜まった後、可莉奈はメガヒートを入れたくてたまりません。受け身をきっちり取って、しっかりとしゃがみましょう。しかし、一番簡単なのはジャンプすることです。焦れて攻撃に来たところをカウンターで打ち落としてあげましょう。

ｖｓ環戦

環に対しては飛び込みはあまりお勧めできません。ロブ落とし、迎撃Ｖ共に撃墜率が高い技です。また、ラケットを持っていることからもわかる通り、リーチがありなかなか近づくことができないのですが…。外側からそれなりにリーチのある技（立ち大攻撃とか）を出したり避けていると､環の方から近寄ってきます。迎撃Ｖやスライディングなど、きっちり避けて反撃しましょう。

ｖｓ虎美戦

下手な空中戦は虎美の多彩な技で封じられてしまいます。が、隙をつけばジャンプ大攻撃やジャンプカウンターなどで飛び込んでも大丈夫です。バーニングゲージが溜まっているときは絶対に飛び込んではいけませんので気を付けて。

そうなると地上戦。遠距離では虎美の足払いからの双龍拳が痛いのですが、足払いからはこちらの方が減ります。虎美の中段（かかと落としは）距離が離れていると十分見てから判断できるので、遠目では下段のみに警戒しましょう。虎美の得意な間合いの近距離については、一回何気なく避けることで回避できます。

ｖｓキャシィ戦

避けたら死ぬことと、下段が弱いということもあってちくちくとした技の差し合いとなるでしょう。耐えられなくなって相手の間合いに入った方の負けです。きっと。

ｖｓ奈々戦

下段が弱いキャラ同士の対戦。風月扇は出した後の隙が少ないので、下手に避けて掴もうとすると牛若の舞などで潰されてしまいます。しゃがみ攻撃を当てて連続技に持っていきましょう。また、飛び込みは裂襲波や舞刀蒼炎陣弐などで潰されますので、控えていきましょう。

奈々の体力が少ないときは、いつでも桜花連撃を狙っていると思って下さい。いくら気絶耐久値が高いキャシィでも、何回か喰らえば気絶→長刀で追いつかれてしまいます。それなりに距離を取ってみて下さい。

ｖｓめぐみ戦

このキャラと対戦するときは、しゃがんだらすぐドリを喰らいがちになってしまうので、面倒な地上戦は捨てて空中戦へと飛び立ちましょう。普通じゃないめグみでも、空対空の戦いはまず慣れていません。めグみフーリガン（ふみふみ乗っかりだっけ？）はよほど間合いが近くない限り、悪くて相殺で済みます。もちろんジャンプカウンターで一方的に砕けます。強いて気を付けることと言えば、キャシィの空中での死角である、真下からの空中投げでしょうか。

壁際は相手の起き攻めを逃げられないから壁際には行かないように…と言っても、ダッシュ攻撃をガードしてたらそのうち壁に押し込まれてしまうことでしょう。一応対策はあります。なぜかめグみ使いの方は、壁際だと飛び込み攻撃が多くなるという傾向があるようです。よって、いつか必ず飛び出すのを信じて、ジャンプした瞬間ダッシュか立ちガードキャンセルダッシュ、ケツかすぐドリをしっかりガード（数回攻撃判定がある）してから小ラリアット。大だとすれ違ったときが悲惨ですから。

ダッシュをしゃがみ中攻撃で止めて、ジャンプカウンターでたたき落としていれば、いずれ気絶してくれます。

ｖｓ久美戦

段数が多く、判定も強いのでなかなか飛び込めません。その上相手は遠距離で強い技が豊富にあるために近寄ってきません。近づいてきたところにキャシィラリアットや立ち強攻撃を当てたり、しゃがみ弱攻撃を当てようと進んできたところに飛び込む、移動避けを使うなどして近づきましょう。

ｖｓ竜子戦

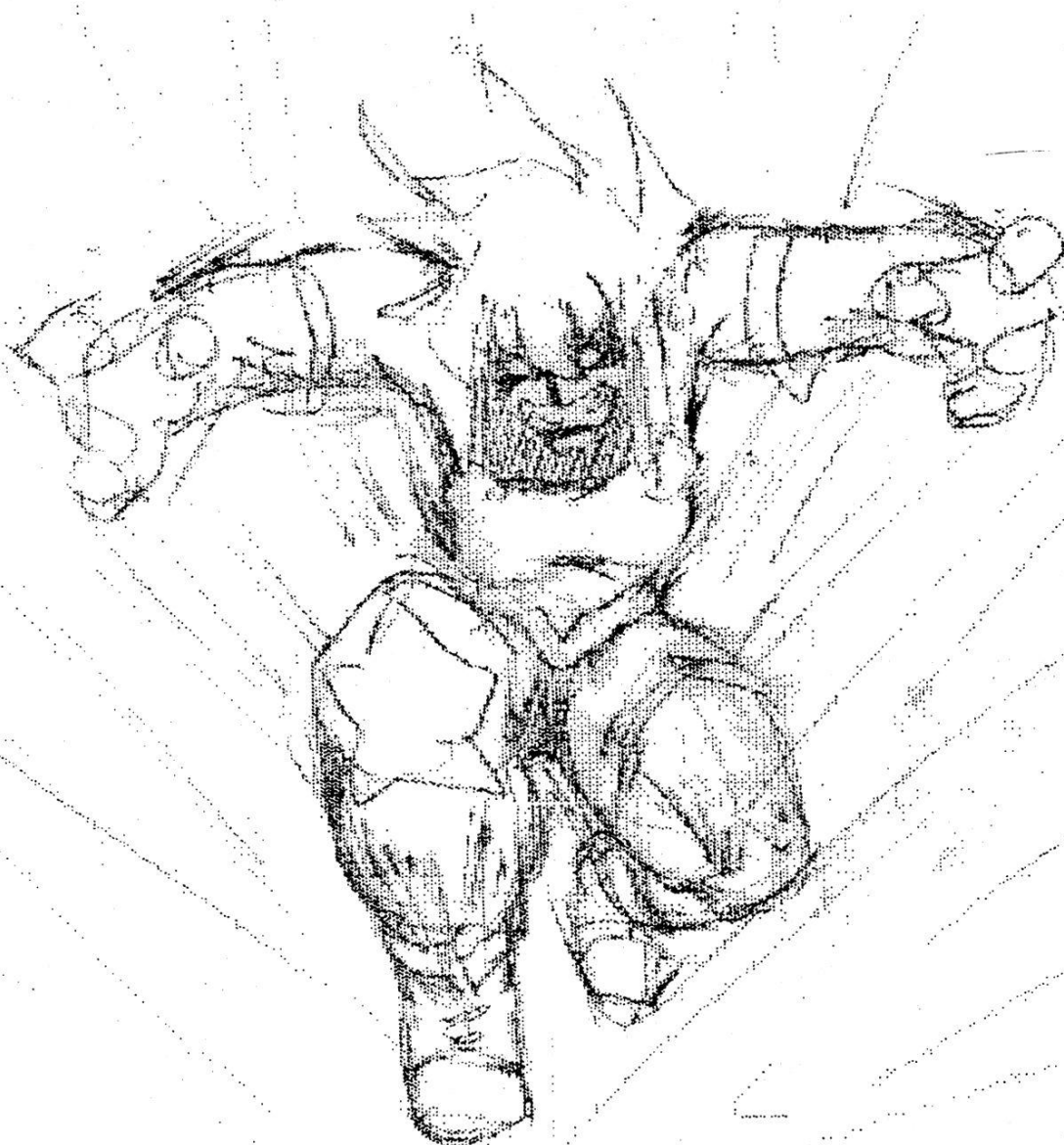
ジャンプは禁物です。地上でねちねち攻めましょう。竜子のほとんどの攻撃は、しゃがみ中や立ち強を置いておくことで潰せます。空中からの攻撃は対空空中投げや立ち中攻撃で撃墜可能。あとは投げ抜けさえすればＯＫ。

こちらがダウンした後の起き攻めも、竜子の中段技はクイックドライバー（見てからガードできる）しかないのでしゃがみガードで安定です。楽勝ですね。

ｖｓ忍戦

ダッシュからのしゃがみ中足と踵にかなり苦戦します。地上に立っているだけでこちらの体力ゲージが減っていくような気分になれます。空中だとリーチが長い分こちらが有利ですので、大空に飛び立ちましょう。空中ガード不可のメガトンバズーカには気を付けて下さい。また、キャシィの背後にある壁までの距離とキャシィの残り体力は比例します。厳しい連係をバックダッシュで逃げられなくなるので、できるだけ離れるようにして下さい。…といっても連続技で一気に端まで持って行かれるんですが。一瞬の隙を見逃さないようにしましょう。

終わりに。

と、この通りキャシィの紹介をしてみたわけですが、いかがでしたでしょうか？　結局投げキャラじゃん、と思われる方もいらっしゃるでしょうが、やはりキャシィの強さの本質は打撃技だと思うのです。キャシィを使うときには、そこを上手く使うことで１段階上の強さを手に入れることができるでしょう。きっと。

対戦攻略
川崎(喧嘩番長)しのぶ

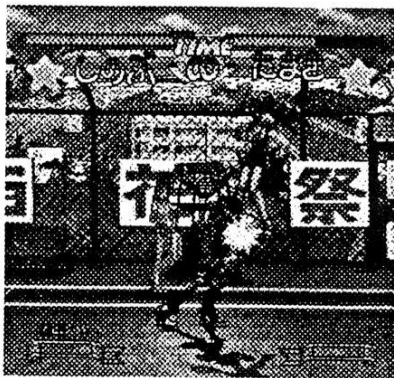
★こんなキャラだ！

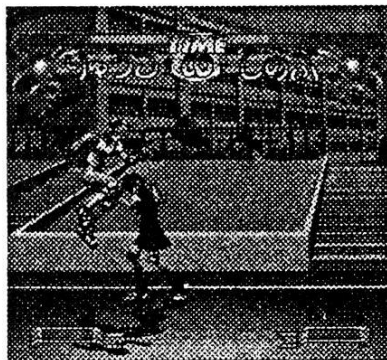
ドッターに優遇してもらった恵まれた四肢、当てた後にさらに追撃が可能なスパ２X的中段。あとは願掛け必須の最終奥義で一発逆転可能なキャラ。

とか書いてほしいですか！？

２Ｄ格闘で中核を成すファクターの「投げ」が使えないためにせっかくの優秀な判定も超絶威力の超必殺技もただの飾り！結局投げを狙わない間合いでチクチクやるのが主戦法のショボイ番長です。隠しキャラなのに！？

「おう、俺はチクチク戦法大好きだ！サムスピじゃ右京だったしな」というアナタ。友達なくすのでほかのキャラ使ったほうがいいです。いくらなんでも真サム右京はまずいでしょ。

という感じで行きますよ。トホー

▲当たれば官軍の最終奥義だが…

▼投げに失敗すれば這い寄る死。

■これは知っとけ！

・しゃがみ中攻撃

相当に長いリーチと出戻りの速さを誇り、更に攻撃中は食らい判定が低くなり相殺判定は２回出現する地上のメインウェポン。とりあえず出しとけ。密かに肘にも相殺判定があるのもポイント。

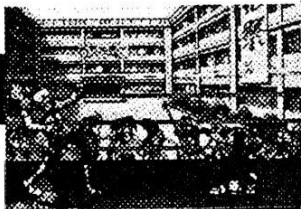
▲流石にヤバいか！？

▲でも相撃ち。イヒヒ

・ダッシュ小攻撃

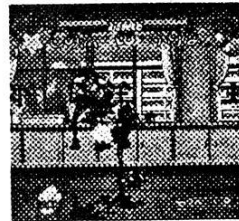
地上の相手に当てても吹き飛ばすだけなのになぜか空中の相手に当てるとダウンさせてしまう魔法のニーパッド。

ゴスゴス当ててエアリアルだ！

地上の相手に対してこれを出しつづけるのも非常に屈辱的。

▲ヒッカカリマシタネ？

·立ち中攻撃

しゃがみが地対地兵器ならこっちは地対空兵器。ジャンプしようとする相手や落下してくる相手に距離を合わせて突き刺せ！

この後は踵やメガトン２種のオマケつき。

・ジャンプカウンター攻撃

色々とヤバイ地上版に比べてこちらはかなり高性能。判定の大きさ、時間、そしてなにより吹き飛ばし属性がついている戦略兵器。

いつでもバックダッシュが戦術に組み込めるのはこれで押し返すからこそ。

▲食らえ○沢キーック！

★番長戦略会議

勝つ為に

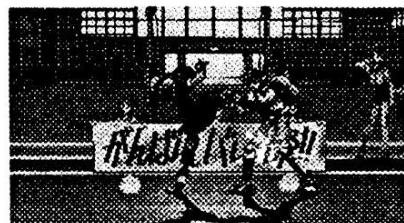
投げでプレッシャーをかけられない不自由の塊なので相手は当然対打撃モードです。基本的に必殺技は封印状態。ダイナマイトは空振り厳禁なので当然としてトーネードなんぞで適当に突っ込もうものなら GC のいいマト。相手は臍で茶を沸かしながら屈伸運動して待ってるに違いありません。ムカー

仕方がないので上中段と下段の 2 択でガリガリ行きます。

しゃがみガード崩しには前入れ大。出の速さと判定は並ですが戻りが中攻撃並という驚異的な性能！のけぞり時間は大なのに！どこが驚異的かって 2 段目が当たった後にダッシュしゃがみ攻撃が間に合うという事実がですよ奥さん！中段を出した時点でラッシュを切り上げなければならない他のキャラと比べてダントツの使い勝手。ガードされても相当有利です。

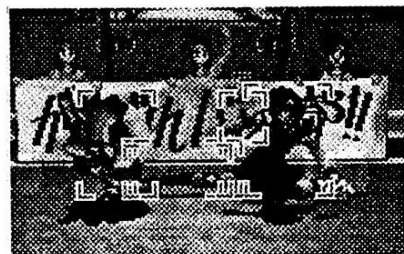
立ちガード崩しにはしゃがみ小または中(前ダッシュでスライドさせるとよりグー)。単発で突っ込む中足も相当嫌がられますが、ダッシュで間合いを侵食しつつ届くギリギリの距離でしゃがみ小→しゃがみ中とやるのもラッシュっぽくていいです。出し切りで結構。避けられたらバックダッシュで仕切りなおすかダイナマイトで吹っとばすかどっちかです。

そしてチェインコンボを利用して(しゃがみ小または中→前入れ大)2 択を連続して仕掛けて体力を削っていくのが主戦法です。前入れ大の後の押しが少し弱いですが実際にここでの相手の選択肢はほとんどありません。避けるか無敵技で割り込むかといったところ。

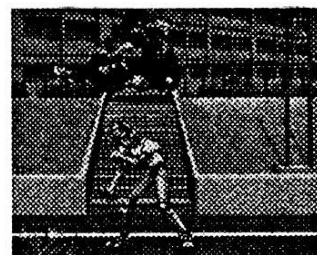
また判定の強さを最大限に生かすために、ラッシュを仕掛ける間合いはしゃがみ中攻撃が引っかかるくらい遠くて結構。これだけ遠いとチェインコンボでも中→前入れ大が繋がりませんが、繋がらなくて結構。死ぬまでガードを迷わせろ！

▲開幕に前入れ大でこの移動量

▲攻撃判定も食らいも低い中足

負けない為に

上記のラッシュを使用すると、ほとんどの相手にとって番長が動きやすい間合いでは不自由を強いられます。そこで n 段ジャンプや避けを駆使して接近戦に持ち込まれることは必須。接近戦は避けと投げと相殺が支配する泥試合の世界。投げで一定ダメージが見込めないこちらにとってはいくら無敵技で返しても割の合わない勝負が続きます。つまりインファイトが苦手ってことさ！

というわけで相手の侵入を牽制しなきゃいけません。出戻りの早さ、そしてリーチを考慮するとやはりしゃがみ中攻撃が適任。攻撃判定が出る前に相殺判定が一回出るので見た目以上に強いお得な技！出始めの相殺判定を生かすためにダッシュしゃがみ攻撃でスライドしながら出すとほとんどスライディング感覚です。ジャストタイミングで避けられても出し終わった後にバックステップで安全地帯にエスケープ！汚いですね！ええそうですとも！ほかのキャラは通常技キャンセルで出来るんですから！

しゃがみ中攻撃はラッシュにするのではなく単発で不定期にビシビシ当てていく感じで。何故かって R2 避けはともかくガードキャンセル避けをいきなりのしゃがみ攻撃に合わせるのは相当厳しいから。ちょっとでもタイミングがずれるとしゃがみ中の餌食。R2 なら避けの戻りにまたしゃがみ中足。さあどこまで我慢できる？

▲R2 避け対下段。負けるな！

要らない物

飛び込み。

ジャンプした後に空中投げ＆対空で叩き落されるリスクを負う上にジャンプ攻撃でもしようものなら GC 避け。かといって避けを投げようものなら投げぬけされて以上。運良く抜けられなくても何が入るわけでもなし。ハッキリ言って狙いにいくことを考えるだけで脳の思考力の無駄無駄無駄ァ。ただでさえ地上を押さえるのに気を使うので挑発するならもっといい方法があるのでは？(言い過ぎ)

▼しまった、避けられた！
投げとカウンターの 2 択

★番長戦術会議

開幕

番長にとっては開幕≒いつもの間合い。ちょっと遠いですけど。よって普段の立ち合いとあわせて説明します。
相手にバーニングゲージや突進技などの不安要素がない事を確認したらしゃがみ中攻撃と前入れ大の踵で2択開始。ちょっとでも間合いが近いと感じたらバックステップで距離を取ってラッシュのチャンスを伺いつつ牽制行動。お互い背後に空間があるのでなかなか掴まらないでしょう。無理するとすぐに体力差がつくので相手が隙を見せるまで地味一に地味一に。

▲チクチクー

追い込まれる。

参った。背中が煤けてるぜ。
一回連続技を食らって相手に勘弁してほしいところですが相手キャラによっては死ぬまで連続技食らうので(誰やねん)適当に追い払わないと精神衛生上非常に悪いです。
反撃としては

・ダイナマイト
・しゃがみ攻撃
・メガトン2種

トーネードは多分どのキャラの要相殺リストに登ってるでしょうから出しても意味がないですね。ダイナマイトは対打撃、投げの優秀な反撃手段、リスク中程度。しゃがみ攻撃はリスクは少ないものの、好きな間合いを取って出す訳ではないので若干弱いです。特に対ダッシュ投げ。メガトン2種は光るので相手も反応しやすく(こっちの反撃を誘っていれば)避けで抜けられると死亡確定のヤバイ技ですがほぼ潰される事がないのとリターンがでかいのが利点。まーゲージがないと選択肢に入らないのはあからさまな欠点ですが。
画面中央に逃げ込むのならダッシュジャンプ空中トルネードとか。出したときのベクトルで吹っ飛んでいくのでただのジャンプよりよっぽどましです。問題はダッシュジャンプさせてくれるかというところですが･･･
いずれにせよ避けは厳禁。避ける暇があるんなら押し返すために技を出したほうがナンボかましですな。

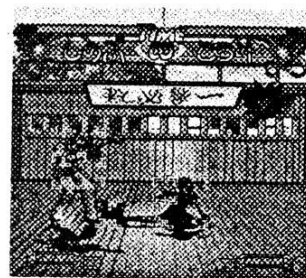
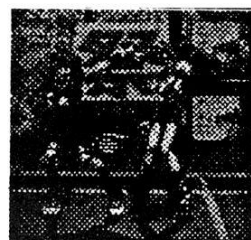
▼あっちいけやコラァー

▲竜子の立ちカウンターをスレスレで抜ける番長。

追い込む。

おーていかーちゃーん！バックステップが事実上機能しないので攻め放題！攻めれば攻めるだけ体力を減らせるボーナスゲーム！とかいってると単発割りこみやGC各種でこっちが死ぬので基本は壁から逃がさないことを最優先に。
逃げる手段としては

・ジャンプ
・避け
・突進技

打撃で突っ込んできてくれるのは大歓迎なので大迎撃。要御礼。ジャンプはわかっていれば空中投げ。一応ダメージあるのでやる気が出ます。そんな暇がなければバックステップして対空兵器の準備。
とにかく画面中央に出させないことが重要。どうせ連続技を狙っても壁受身されるのがオチなので死ぬまでラッシュを！
結局普段と一緒じゃん？

▲ジャンプ防止にもなる踵

▲壁受身のため大技禁止。

体力泥棒Aティーム

番長の連続技は様々な派生を持っていますが、繋ぎになる適当な技(トーネードとか、ダッシュ小とか)のダメージがお値打ち価格でどのルートを通ってもダメージに大した差ができません。アレを除いて。

逆にいえば状況によってさまざまな連続技を使い分けて戦況に対応できる奥の深いキャラとかいうとカッコイイですな、ですよ。けど実践するほうも説明するほうもたまったものではありません。

で、いきなり取って置きを出すのは心苦しいですが

・しゃがみ大→メガトンダイナマイト

ああー物投げんといてー

全ての戦略、戦術、連続技はこれを入れるための布石といってもいいです。実際確定ダメージでこれを超えるものはありません。

まぁこんなもの実戦では気絶時にしか見れないでしょうけど。

初段…相手を浮かせるまで

通常のチェインコンボ(小→中→大)は下段経由で。注意点はしゃがみ中攻撃のリーチが異様に長い所為でこれが引っかかるような距離ではすでにしゃがみ大が届かなくなっているので実際は小→大としたほうがいいかと。

前入れ大に派生するものは相手に密着していればしゃがみ小または中のどちらかから繋がりますがハッキリ言ってそんな間合いで連続技は入れられないでしょうから気にしないでください。ダッシュで滑りながらだとしゃがみ小中から踵が繋がるようですが、のけぞりの都合上相当に相手が限定されるので(実質竜子くらい)狙わないほうがマシです。

前入れ大からの派生ですが、前入れ大を入れたときの距離が近ければしゃがみ小大。ダイレクトにしゃがみ大もいけます(一応…失敗したときが相当怖いけど)。距離が開いているとしゃがみ中位しか入らないので後の追撃が相当制限されます。浮いてないしー

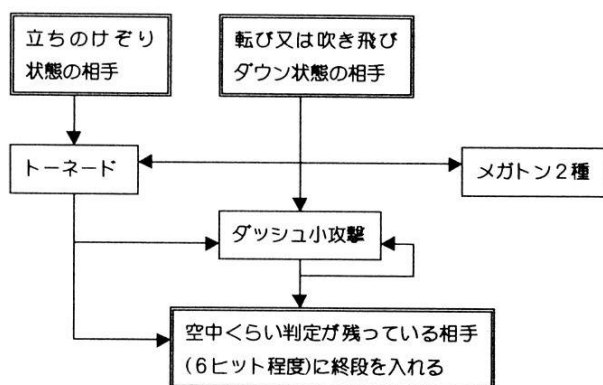
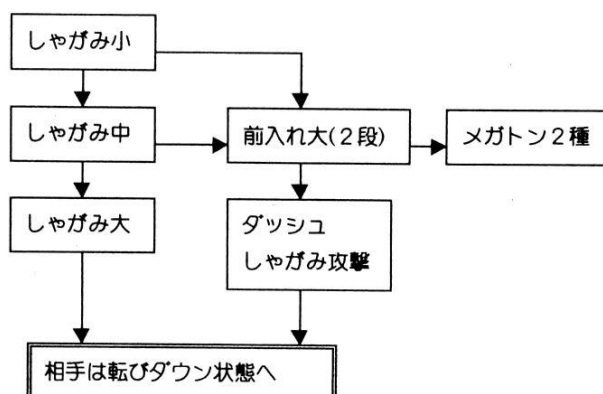
いきなりしゃがみ大が入るのは気絶時か相手が夢見てたときくらいですが、段数が少ない分派生が一番多いのが魅力。シンプルイズベスト。

お手玉…相手が浮いた瞬間～

トーネードは出始めの膝の出は早いものの 1 回転目の足が出るまでには結構時間がかかるのでなるべく小で。しゃがみ大を当てたときの間合いが遠いと大トーネードは拾えない可能性が出てきます。特に重量級は顕著なのできをつけて。

軽量級だと小では早く浮かせすぎて 2 回転目が当たらないときがあるのがなんとも。

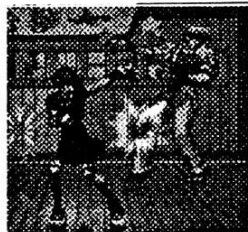
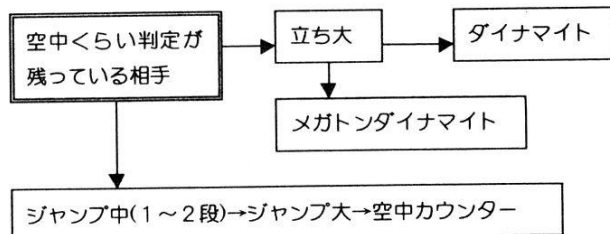
ダッシュ小攻撃はお手玉のベスト。ただ大攻撃からだと猛烈に出にくいけど、マクロコマンドを利用すれば出しやすいかと。自分は使えませんが。ダッシュ大は横に吹き飛ばすのでこの後狙えるものはほとんどありません。時々直後のダッシュ小攻撃で拾えるときもあるけど。

メガトン 2 種はこれで打ち止め。地上コンボで段数を入れすぎたときなどはいきなり潜在奥義に行ったほうがダメージが高いです。戦略上の意味はあまり生まれないですが。

終段…6ヒット以内の空中の相手

立ち大→ダイナマイトは最安定候補。ダメージも潜在奥義をはさまなければこれが一番。ただ普通過ぎて(叩きつけ要素がない)その後があまり美味しくないですが。わざわざ受身とる必要ないですから。

ジャンプ中大カウンターは威力こそダイナマイトに劣るものの壁に叩きつけるという戦略上非常に重要なもの。こちらが壁を背負っていれば向こうに押し返し、壁に押していれば更にジャンプ大カウンターでジャンピングチャンス。受身を取ってくれれば着地に中段と下段の 2 択でウッシッシと、夢を見る人向け。

立ち大→メガトンダイナマイトはゲージがあれば狙っていきたいところ。ただダイナマイトと違って横の移動ベクトルがデカいので高度が高いとろくに当たらないので十分引き付けて。6ヒット時にまともに当てるのは難しいかも。

空中くらい判定が残っている相手 → 立ち大 → ダイナマイト
立ち大 → メガトンダイナマイト
空中くらい判定が残っている相手 → ジャンプ中(1～2段)→ジャンプ大→空中カウンター

▲ココまで引き付ければ…

体力コソドロ

あまりに不確定なので説明しませんでしたが小ダイナマイトの 2 段目や大ダイナマイトの3～4段目が降下寸前に引っかかるように当たった場合や、相手の食らった位置が高かった場合はそこから連続技に持っていけます。かなり無理やりですが
・立ち中攻撃
・ダッシュ小攻撃
・メガトン2種
などで追加ダメージが取れます。立ち中とメガトン 2 種はともかくとしてダッシュ小で拾うともう 1 回ダッシュ小で拾って上記のどの終段技にももって行けるのでカンを養ってください。

▼よっしゃ届いた！
▲只の対空でも…

▼燃えろ！イイ女！
あとはモーニングコールと呼ばれる

・しゃがみ大→大ダイナマイト

と言うのもあります。相手が1～2ヒット以内で転んで地上にくらい判定が残っているのが条件ですが大概しゃがみ大で転んだ瞬間に受身を取られますからあまりまともには狙えません。ダメージは相当でかいですが。

▲オハヨー！

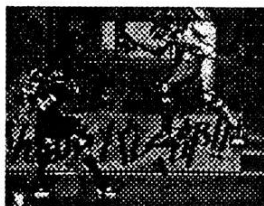
ジャーマニズム対空

基本的に防空は地上兵器で行うという理念は番長の中にしっかりと息づいています。もともと地上を押さえるのに必至なので制空権まではなかなか握れません。相手もそれが分かると積極的にジャンプを活用するようになるでしょう。弾幕薄いよなにやってんの！と言う奴です。

▲どうして欲しい？

2 段ジャンプで表裏を分からなくされるのはハッキリ言って一番困るのでとりあえずバックステップ等で裏に回られない程度の距離を確保するのがまず第一。

ナントカの一つ覚えで斜め 45 度から突っ込んでくる相手には一寸ひきつけて立ち大→大ダイナマイト。ガードされてようが少々相殺されようが全部吹き飛ばします。

▼ガードを吹っ飛ばせ！
▲手を出せば連続技

これの味を覚えると向こうは距離を取られた時に 2 段ジャンプで逃げようとするでしょう。下がりきれずにお互いに中途半端な距離に着地されることもしばしば。こういうところもしっかりフォローしておかないといつまでも跳びこみを狙ってくるので立ち中攻撃でしっかり突っ込みを入れておきます。ガードされようが当たろうが前入れ大で更に追撃。これを相殺されたら即ダッシュ攻撃かトーネードでキャンセルして体力泥棒にゴゥゴゥゴゥ！

ゲージが溜まっていればメガトン 2 種が確定なのでこれでなお飛び込んでくる人間はアレです。学習機能ついてますか？

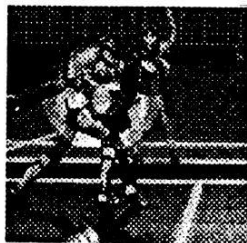
■相手別対戦推奨戦闘攻略ワンポイント

対あすか
カガクの力で無限に爆発物を用いる爆弾魔。あ、でも使うとき叫ぶからサイレントボマーじゃないや。

何でも出来るキャラなので打撃にまじめに付き合ってはこないでしょう。コイツの真骨頂は投げからの空中連続技(最後にジャンプカウンターが入るので地上受身を強要される)とシに至る病(しゃがみ小から通常技のチェイン→ダッシュ小→マッハジャブ。単体で気絶寸前)な感じなので、丁寧な立ち回りが要求されます。投げキャラ全般に言えますが、絶対に懐に入れないように。
化学インパクトは普段からしゃがみ攻撃で潰しつつ、近間でガード出来たら降り際の一発にダッシュ小攻撃。小フェノメノンは下段無敵がついているのでしゃがみ攻撃の出し過ぎに注意。最終奥義2種はいずれも初段をガードしたらGC避け(前方)で隙を直撃。何か技を出していたらとにかく暴れん坊将軍。

▲時には空中投げで対空

▼爆裂Q極拳!
対りゅうこ
紅い方は3倍速。

キツイですなぁ。地上空中投げ又は地上カウンターが入ると最低でも4割確定(殺すと書いて殺る気なら体力5割)るので、分が悪いどころの騒ぎではアリマセン。
単発の各種必殺技はもちろん(カウンターのマト)迂闊な通常技も禁止。ダッシュでくぐられるので素のメガトンバズーカも駄目です。手も足も出せないっちう奴ですわ!
とりあえず地上ではしゃがみ中攻撃。ひざから先ならダッシュ投げ、地上カウンター両方を潰せます。必然的に空ジャンプや単体のクイックドライバーが増えてきますが、番長が好きそうな根性とか気合とかで反応してください。空ジャンプはともかくクイックドライバーはガードさえ出来ればその後は連続技の入れ放題なので、りゅうこがリスクを負うことになっただけでも良しとすべきです。
もし画面端に追い込めたらバッソを絡めた下段中心の連係でそのまま逃がさない覚悟で攻め立てましょう。とは言っても結構終わってるんですけどね。

▲この後下中か小トーネードで

▼燃えよ!ドラゴン(当然)!
対とらみ
男。

地上戦は下段をメインに据えていけばガードキャンセルしにくいので交通事故狙い(突っ込んできたときに当たる)のしゃがみ大が増えてくると思います。単体の隙は激大なので美味しく頂きましょう。ジャンプ防止のレバー前入れ大がバレなければ地上戦は負けないでしょうからね。
覇王拳と双竜拳はしゃがみ中で潰し、跳び膝蹴りは立ってカウンター攻撃で潰していればいくら男でもおとなしくなるでしょう。
ガードキャンセルの雷龍衝撃波はこっちの攻撃判定が埋まっていれば出ないので(要は出だしが無敵でない)ヒットストップ中に判断してそのまま攻撃を続けるなり相殺合戦に走るなりします。
雷龍覇王拳は…当たらんでしょう。まず。当たったら判定負けだし。
とらみは通常投げの後に立ち中(または砕け散れ!)が入れられるので投げ合いになるかも。もっともこっちの方がリスキーですが(抜けられたらしゃがみ大→何でも)。

▲投げの後の立ち中。いわゆる至福の時。

対めぐみ
投げキャラが無限段。

防御力と引き換えに人間をブッチ切りで超越した凄い奴。
戦闘スタイルとしては、
・**ダッシュで動き回り、すぐドリ(ジャンプしてすぐ下入れ小)としゃがみ攻撃の2択で攻めたてる。**
・**ガードキャンセルふみふみ乗っかり→投げからの連続技できっちり体力を奪っていく。**
と、まぁいろんな手でガードを崩せるキャラクタなので体力ゲージは時間で減っているものと考えて殴り合いをする方がイイでしょう。大丈夫。ボンボンでは人は死にません。
有名な某無限段は食らうほうが悪いので素直にコントローラを握ったまま「うわー192ドット攻撃だー」とか「はにゃーん、きょうはほんとにいいひだよー」とか精神攻撃を仕掛けて相手のミスを誘発。ハッキリ言ってこんなの平気で狙ってくる人間は絶対クスリやってるのでまともに相手をしてはイケマセンよ?友人関係をチェキラ!
途中で相手が投げに来る可能性も考えると、相手のダッシュ大攻撃の後はダイナマイトを出す努力をしてみるのもいいでしょう。

▲大道芸。
君も抜けてみよう!

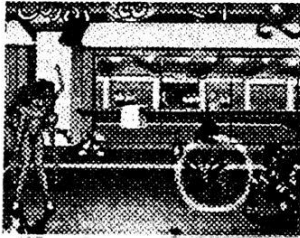
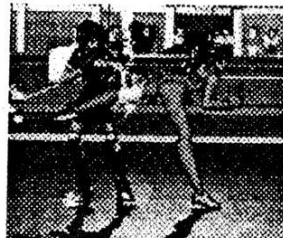
▲しゃがみ大から
大トルネードでこの高さ。
即エアリアル始動。

■相手別対戦推奨戦闘攻略ワンポイント

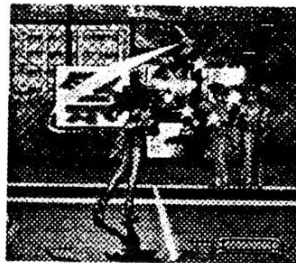
対くみ
マジカルパワーフープ。

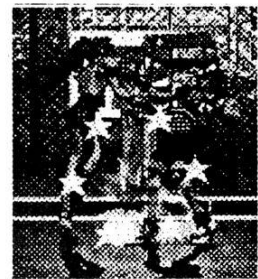
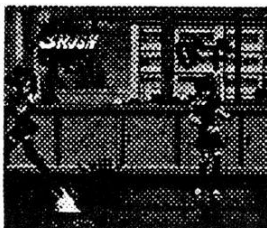
魔法のフープ(しゃがみ中)で相手の相殺判定を消せるので(正確には1P コントローラのくみが相手キャラのみに対して相殺判定が無限大。2P コントローラのくみは相手の飛び道具に対して以下略)、不用心なダッシュはすぐ相殺されてバックダッシュに変身したところをリボンカッターというハマリパターンに陥るので歩き重視でじっくり攻めた方が無難。どうせ攻撃判定の強さで勝負しても無駄です。
リボンカッターはおとなしくガードしてガードキャンセルトーネードで以下略ですが、スピニングスワンキックは下りてくる足をガードしてもあまりいい反撃方法が無いので、ピンポイントで避けるのが無難かと思われます。

超必殺技は単なるリボンカッター→スピニングスワンキックの連係。技の切れ目で地上カウンター攻撃を出せばアットイウマニ中に浮きます。楽勝です。

総じて打撃戦になるので番長らしい対戦が出来ます。いい相手ですな。

▲下タOガー敗れたり。

▲実は苦手なスピニング

対たまき
あの残像の出るラケットはシンセイヒンデスカ？

さすが獲物付きだけあって判定強し。そりゃもういいんですか生徒会長そんな危ないもん振りまわしてってなぐらい。判定じゃ絶対勝てないのでおとなしくするか、しゃがみ中で水際を叩いてお引取り願いますよ。ええ。
攻撃Ｖだか迎撃Ｖだかの多段技は大概裏に回る方(途中でニュートラルガード不可)でしょうから、仕方なくガードキャンセル避けで回避するか、食らって裏に回った会長と仕切りなおしてみてください。密着状態なので相当分が悪いですけどね。
壁が見えているような場所では投げの後の受身がとりにくいのでなるべく中央付近でちまちまと。どうせ地上連続技が入りにくい奴ですから構いません。下手に体力差をつけてるとピヨった瞬間に生ダイナマイトサーブでシが確定します。とかく接近戦には絡まないように。

▲さー受身が取れるか！？

▼ダイナマイトかバックステップか…
対かりな
怒りの王子。

コレまで散々蛙が本体だのやっぱり人間の方が本体だの言われてましたがやはり蛙がゴリゴリ削っている間に伸びてくる足が本体だと思いますよ？
流石に手を使わないだけあってリーチは上々。蛙を盾にした波状攻撃ははっきり言ってどうしようもアリマセン。蛙にも体力ゲージを！
蛙の位置が丁度しゃがみ中と同じレイヤなので地上でのケロケロほにゃららがあまりにもうるさかったら思いきって飛び込んでみるのも手です。
メガヒートは所詮しゃがみ攻撃の延長なので小トーネードで上から蹴れば問題ありません。くぐれる攻撃はいいのう。
メガヒート絡みの連続技はとてもイタイ(=シ)のでゲージが 100%超えたら常に警戒が要ります。どうせしゃがみ小が入ったらもうどうしようもないんですが。
素の蛙アングラーは速攻ジャンプカウンターで本体にド突込みをいれたれ！

▲適当なメガヒートは…

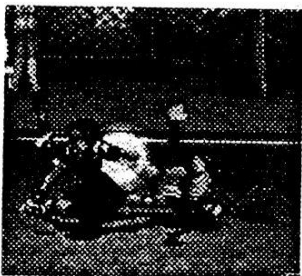
▼トーネードでド突っ込み！
対なな
オゥ、ジャパニィヅハリテガール。

通常技弱いし、超必殺技は出るの遅いし、中段ないし、投げは意味ないし(無い訳ではないが)と、どことっても弱いですが
・小ダッシュ攻撃。
・しゃがみ大→後ダッシュ。
という徹底したヒット＆アウェイななな(紛らわしい)だと、こっちも肝っ玉って奴を据えてかかる必要がありますな。本気と書いてマジと読め。
小ダッシュ攻撃もしゃがみ大も相殺されたら後ダッシュで仕切り直しなので、きっちりしゃがみ中でダメージをとっていきたいところですが･･･夢中になって薙刀でバッサリ殺られないように。
開幕でファーストヒットを取って泥仕合に突入という感じです。こっちもキャンセルバックダッシュしたかったよ！

▲色気出してると…

▼燃えろ！イイ女(泣)！

対きよこ
凶器女その2。

17で金属バットはまずいですよなー。
向こうはホンモノスライディングを持っていますから、壮絶な下段の応酬になることは必須。ダッシュしゃがみ攻撃のときにはくれぐれも交通事故にご用心。
ソフトボールがうるさかったら飛び込むのも手でしょう。バウンドボールを作った上でのスライディングとの連携は結構イヤラシイです。ほかの必殺技はガードしてしまえばガードキャンセルの的と化します。向こうもわかっていればバックダッシュでしかキャンセルしないでしょうからこれだけ待っててもしょうがないですが。
超必殺技はしゃがみガード不可の中段ですがわざとしゃがみで食らって1発で済ますのも嫌がらせっぽくてイイです。運がよければしゃがみ中攻撃で潰せますシー
むこうも投げがショボイのでいい殴り相手(お互い蹴りしか使わないけど)になってくれるでしょう。ホッとする瞬間です。

▼こうなることは稀。

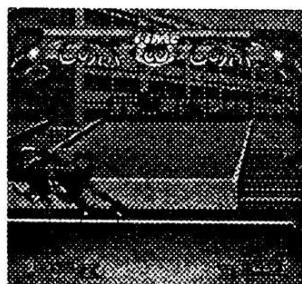
▲蹴りで負けるわけには行かないんだよ(実は肘相殺)!

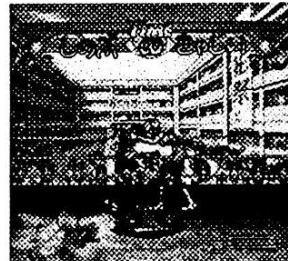
対きゃしいわいるど
獣。殴るわ吸うわ食うわ。

最近思い知ったのですがトリプルなんぞよりダッシュノーザンの方が256倍怖いです。しゃがみ中の間隙を縫って吸う様はもはや○ンギ。ギャー
基本的に突進技はNG。どうせ相殺キャンセルかガードキャンセルで吸われるのがオチです。吸われたら最後4割はぼったくられるのでトルネードが入ったときの連続技のダメージと釣り合いません。なんと言われようがしゃがみ中攻撃で断固闘います。空中をほいほい飛び回るのも結構いいかもしれませんな。このキャラクタの場合。
本来壁に追い込まれたときに吸われるようでは終わりなのですが、トリプルヘッドバットを当ててから通常技で当て投げ(立ち中→トリプルヘッド等)される場合があるので前ダッシュで逃げてください。これも読まれると一巻の終わりですが。
相手の超必殺技はしゃがみ攻撃だと相殺が起こらないので一方的に潰せる可能性があります(当然距離がある場合だけですが)。

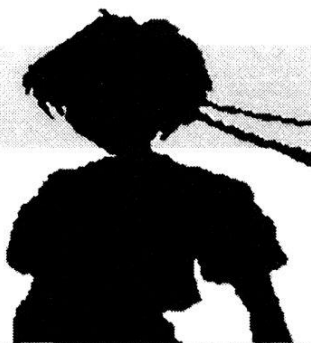
▲いわゆる立ち○クリューフィニッシュ。勘弁。

対しのぶ
オーガパゥアーとスピードブーツ

よくわかりません、やったことないし。ウソーウソですー対戦してないのは事実ですが。
突進技を待っているところを2択で攻めるとしゃがみ中攻撃を狙ってトーネードで突っ込まれるという素晴らしい二律背反に襲われる事間違いなし。ゲージがあればメガトンバズーカで壁を作れるのでますます錯乱してくるでしょう。結局のところ適当に攻めて適当にジャンプや避けでかわすというよくわからない泥仕合になること必至でしょう。極端な体力差がつかない限り気絶はありえないし、ある意味もっとも丁寧な立ち回りを要求します。っていうか同キャラ対戦しないでめぐみでも使ってくださいよ!

▲ココからどう凌いで行くか…

▼ゴーゴーを踊るヤツラ。

■ワスレモノ

- あれほど使えねぇを連呼してた投げですが実際はそれなりに使います。ただし相手が**絶対投げ抜けを入れてない**という確信が持てたらデスが。投げた後は歩いて受身をとった瞬間に踵かつま先の2択。下手にダッシュで近づくと踵が出せずに悶絶します。
- 投げの後ゲージがあれば**瞬間ダッシュ**で間を詰めてメガトンダイナマイトが入ると言う情報を頂きました。○崎県のおかべ(仮名)さんに感謝。でも**マクロコマンド使わない自分には無理**でしたよ。トホホ
- 相殺合戦は地上の相手だったらしゃがみ中を連射するかトーネード、空中相手にはトーネードやダッシュ小で突っ込んでいくのがベターだと思われます。いよいよヤバかったらダイナマイトやメガトンバズーカの壁に頼るのもイイでしょう。
- こんな番長に育ててくれた相手キャラ(特に竜子)には感謝の言葉もありません。**だから絶対に負けねぇ!**

忍2号
Shinobu 2rd

近距離	下段→中段、中段→下段など幅広い攻撃をもちいて相手のガードをくずしに行こう、攻めきるのだ！
中距離	屈小など色々な技をうまく使って間合いを混乱させ、抜きにきたら差しの屈中からの連携で流れを取ろう
遠距離	ダッシュジャンプからの２段ジャンプ攻撃やそのまま着地しての下段、ダッシュからの屈中などで攻める

有効なコンビネーション＆連続技

ダッシュやバックステップなど動きつつケンセイしつつ相手のスキを突いてダッシュ屈中から接近戦に持ちこんでの択一ラッシュが忍の基本戦術だ。だがここで忘れてはならないので忍の最大の欠点である「投げ抜けされたら反撃が確定」ということだ。接近したはいいが避けられたらマジで忍はどうしようも無い、無理に投げに行くと投げ抜けされてしまう恐れがあるのでなるべく投げは避けたほうがよい、もし接近時で避けられたらバックステップやジャンプで取りなおしに戻すのがベターだが相手の避けからの投げ or 攻撃にあわせて無敵技のショーリューで迎撃してみるもの手のひとつだ。バックステップやジャンプも相手の避けからの投げにあわせればダッシュ大の暴発が狙える。

忍の攻めの起点となるのが①。中段となるカカト落としをいかに当てるかがポイントとなる。屈小を上手くつかって相手を惑わし当てていこう。もし繋ぎのラストとなるカカト落としがガードされた場合、相手がガーキャン等で反撃してきそうなら無敵技での反撃、何もしてこなさそうならダッシュから再びラッシュをかけてみよう、最後にレバー上を連打のジャンプはほとんどの反撃は食らわないがバレると対抗策があるので頻繁に使うのはやめよう、これらを混ぜることが重要である。相手のダウン中に屈小連打でケンセイしておいて起きあがりにはカカト落としなどで翻弄させよう。もし連携の途中でヒットしたなら②の連続技に持ちこむ、屈小がヒットしたなら 2 発ぐらい当てて屈大に持っていきダッシュ小から追い討ち、追い討ちは立大→大ショーリューと空中コンボがあるのだが前者のはダメージコンボで後者が追い討ちコンボである、後者のラスト技が横叩きつけになっているので相手は受け身を取らざる得なくなるのがポイント、距離が離れていたなら叩きつけ後にハドーを撃って起き攻めに使おう。

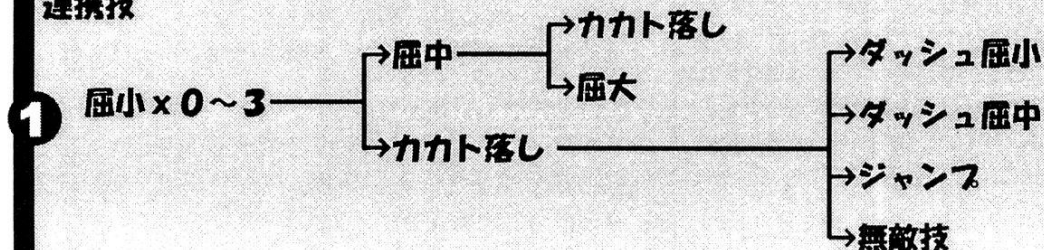
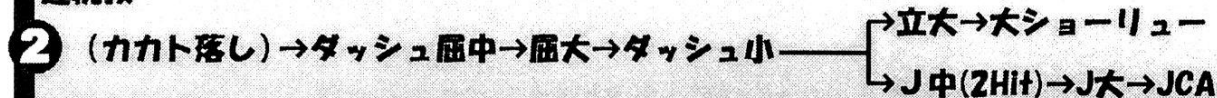
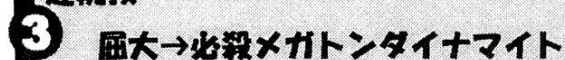
③のコンボはメガトンが撃てる状態でかつピヨリ時や確定時コンボでかなり減ります。

連続技

2 （カカト落し）→ダッシュ屈中→屈大→ダッシュ小
→立大→大ショーリュー
→Ｊ中(2Hit)→J大→JCA

連続技

3 屈大→必殺メガトンダイナマイト

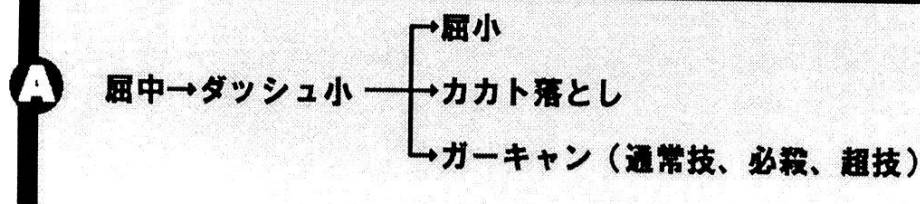
状況別攻略

忍の楽しみ方

中距離からの屈中が入ったあとに入る技といえばダッシュ小 or トルネードになる、トルネードは追い討ちが入るので良いのだがリーチがちょっと短くガードされると辛い、ここではダッシュ小を使った戦い方を説明。屈中を当てた相手にダッシュ小を当てると吹っ飛び属性になり相手は空中受け身が可の状態になり間をおかずに攻めつづければよいのだが失敗するとかなり痛いのだがこれをマスターするとかなり忍がかわるだろう。

ダッシュ小ヒット後相手がそのまま降りてくるようならば技を置いておこう、リバーサルがしにくい状況での屈小 or カカト落としの2択攻撃、ヒット or ガード後は焦らずに連続技や連携に。

相手が空中復帰し攻撃してくるようならばその技をガードキャンセルしてのダッシュ通常技2択やダッシュ小ショーリュー、超技など使うとつぶしやすい。

▲そのまま着地にはカカト落とし

屈中→ダッシュ小
- **→屈小**
- **→カカト落とし**
- **→ガーキャン（通常技、必殺、超技）**

相殺時の攻防

相殺時には無敵時間があるショーリューが安定して強いけど、相手に読まれるとバックステップや避けなどで反撃確定してしまうので頻繁に使うのはさけよう。他には前ダッシュ相殺や屈小の連打、ジャンプなど状況にあわせて使うといいだろう。相殺時の各技の出し方はひとつを決めてひたすらそのコマンドを連打あるのみ。

対空迎撃はこれだ

あすかのシステムのなかで対空はあまり意味がなさそうなのだが覚えておいて損は無い。忍の技の中でもっとも対空能力があるのは2つ「ショーリュー」と「空中投げ」だ。ショーリューは相手が早めに攻撃したときにこちらも早めに打つのがポイント、空中投げは遅めの攻撃にきたときに攻撃される前に昇りで決める、ラストにガーキャン空中投げこの説明は飛鳥の記事を参考にしてください。

ピックアップテクニック

●投げ→メガトン

むつかしいが投げからメガトンが確定する。やり方としては投げ後に微妙にダッシュをして近づいてメガトンダイナマイト。中量級まで入り虎美にはダッシュ無しで入る。マクロを使うとやりやすいかもしれない。実践ではあまり投げを使わない忍だが、その油断を狙ってみよう。

●ガーキャン超技

ガーキャンで超技を出すのは意外に難しのだが割りと楽に出せる方法がある、ガーキャン後にダッシュをしてからの超技。対空や大技のあとにやってみるとかなりの確率で当たる。

●相打ちオッケー

忍のメガトンバズーカは相打ちになると技の硬直がキャンセルされて追い討ちが可能になる。相手の多段技に GC バズーカを撃つことにより、狙って出すことができる。相打ちもしくは勝ち、負けることはない。

●ダッシュ踵落とし

ダッシュ踵落としを使うときはマクロダッシュを使うと良い。「R 1→レバー後ろ→踵落とし」

あすか１２０％の血統格闘ゲーム

＜２０世紀までの血統＞

あすか１２０％には、さまざまな家族、親戚など血のつながった格闘ゲームが存在します。
ここでは、そのゲーム達を紹介します。

ストロングファイター＜Ｘ６８ｋ＞

まだストリートファイター２がＸ６８ｋに移植される以前にリュウもどき、ケンもどき、バルログもどきの３キャラで遊べるスト２が生み出されました。
これが、あすか１２０％の最初のご先祖様です。

名称不明の同人ソフト＜Ｘ６８ｋ＞

コミケで５０本ほど売られました。
キャラクターはスト２もどきで４キャラ
格闘システムはあすか１２０％エクセレント（タウンズ版）互換です。
この時に川崎忍のご先祖様のゴウキもどきが生まれました。

マッドストーカー＜各種＞

あすか１２０％のお兄さんのロボット格闘です。
パソコン、ＰＣＥ、ＰＳとさまざまな機種に移植されています。
やっぱり男はロボットだ！という人はプレイしてみる事をお勧めします。

幽遊白書～魔凶統一戦～＜ＭＤ＞

メガドライブの有名な４人同時対戦格闘ゲーム
相殺があったりして、あすかに似てると感じますが、実は本当に親戚だったりします。
私も大学時代によく徹夜で遊びました(^^ゞ

負けるな！魔剣道２＜ＰＳ＞

ＰＳ版あすかの複線的格闘ゲーム
セミオードガードが実験的に搭載されました。
この時はまだ選択式でしたが、あすか１２０％スペシャルからは基本システムになりました。
あすかの歴史を知るためにもプレイしてみるべき一本です。

ガーディアンヒーローズ＜ＳＳ＞

幽遊白書の弟です。
セガサターンの限界に挑む
６人同時対戦を実現！
操作可能キャラクター数も膨大です。
巨大キャラとド派手な攻撃は必見です

パンツァーバンディット＜ＰＳ＞

幽遊白書や、ガーヒーの異母兄弟
あすかのシステムで４人対戦したいなら
やって損はないと思います。
キャラクター達も魅力的で、実は私も
続編を期待している一人です(^^ゞ

アーケード版あすか１２０％＜ＡＣ＞

残念ながら誕生できなかった兄弟です。
ＳＳ版に加えて新規に２キャラ追加
総勢１５人になる予定だったみたいです。
キャラクターパターンもＬＩＭＩＴＥＤのものを使わずにすべて描き直して、ほかのアーケード格闘にも負けないクオリティになるはずでした。

ＬｉｍｉｔＯｖｅｒ＜ＳＳ＞

あなたはリミテッド好きですか？
そして、努力を惜しみませんか？
では、電脳世界どこかで出会えるはずです
限界を超えた戦いに…
Ｉｔ‘ｓ　ＬｉｍｉｔＯｖｅｒ（限界超越）

ＱＯＨシリーズ＜ＷＩＮ＞

同人格闘ゲームとしてはかなり有名なシリーズ
このゲームも直系ではないですが同じ血が流れています。

だが、血統はまだ途絶えていません。
いつの日にはまた、あすかの子孫達に出会える日もあるでしょう…

メガファイトトーナメント期間特別日程表

五時限目

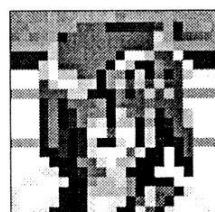
「マニアのためのシステム解析」

＜私立繚乱女学院＞

■マニアのためのシステム解析（前編）■

この章では今まで語られることのなかったあすか120%Ver.2の細部の細部に至るまで細かいデータを紹介します。
前編では主にデータをを中心に紹介して行きます。戦法を考える際の参考にしたりしてみてください。
ちなみに、良く出てくるフレーム、とは60分の1秒（スピードによって少し異なりますが）の意味です。これが内部での様々な処理における時間の単位になっているので覚えておいて下さい。
様々な項目を取り上げてみたので、少しづつ読んでみて下さいね。

■画面サイズとフィールドの広さ■

あすか120%のフィールドは横512ドット、縦は実戦で意識することはありませんね。また、1画面に写っている範囲は256×240ドットとなっています。
このドットというのは画面を構成している小さな四角の事で、技表を始め、この本の様々な部分で使われているので、覚えておいて下さいね。

←あすかさん近影。このようにすべては小さな四角（ドット）で構成されているんですね。

■スピード設定について■

オプションで設定できるゲームスピード。☆の数による変化を右表にまとめました。スローモードにすると各スピードは1/6となります。
試合中の制限時間は100フレームで1カウントずつ減っていきます。
☆2コ、80カウント設定で1試合約133秒になります。

・☆の数によるスピードの差一覧・

☆の数	1秒60フレームを1とした場合の倍率
☆	1.0039倍
☆☆	1.0079倍
☆☆☆	1.0909倍
☆☆☆☆	1.1250倍
☆☆☆☆☆	1.2500倍

■気絶時間と回復■

回復の時のレバーはニュートラル以外で前回（1フレーム前）と異なる方向にレバーが入っていればOKです。ボタンは○と×しか受け付けていません。気絶したら○×を連打しながらレバーを回すのが一番良いようです。

・気絶時間とレバー、ボタンによる回復・

気絶時間＝気絶開始から240フレーム
レバー入力（8方向）で7フレーム分ずつ減少
ボタン入力（○×のみ）で1フレーム分ずつ減少

※気絶回復してから60フレームの間は攻撃を受けても気絶値がカウントされない。

■ゲージの増減■

様々な状況で増減するバーニングゲージですが、実は内部的には1〜120%で処理されているのではなく、別に1〜78ポイントまでの内部ゲージが存在しています。
64Pでゲージは100%となり、その後78Pまでためるとバーニングモードに移行します。実際に見えるゲージの数値はこの内部ゲージの約1.5倍です。

技ヒット時	技を出した側	弱2、中3、強5、必5、超0
	技を受ける側	弱0、中1、強1、必1、超6
技ガード時	技を出した側	弱0、中1、強2、必4、超0
	技を受ける側	弱0、中0、強0、必1、超6
相殺時		弱6、中4、強2、必1、超0
カウンター攻撃		ゲージ6ポイント消費

ゲージは64ポイントで100%に達し、78ポイントに達するとバーニングモードが発動する。
実際に画面に見えているゲージはこの内部ゲージを64/100＝1.5625倍したもの。

■各キャラの移動能力の差■

感覚としてどのキャラ速く、どのキャラが遅い、というのは掴んでいると思いますが、各キャラの移動能力の差を下表にまとめてみました。歩行、ジャンプの移動値と加速度の数値は60フレームあたりのドット数で、前方ダッシュ、後方ダッシュ、ジャンプの高さは実際に1回のアクションで移動するドット数を示しています。前方ダッシュの無敵時間、バックダッシュ後の硬直時間などは各キャラの技表の部分にありますので参照してください。

	歩行		ダッシュ		ジャンプ		
	歩行前進	歩行後退	前方ダッシュ	後方ダッシュ	移動値	高さ	加速度
あすか	116	92	225 (0)	280 (4)	140	476	24
かりな	112	89	240 (0)	240 (0)	140	444	22
くみ	116	92	210 (1)	225 (0)	140	476	24
なな	96	76	220 (1)	230 (0)	140	480	26
めぐみ	136	108	300 (2)	320 (6)	142	510	24
りゅうこ	88	70	215 (0)	230 (0)	120	510	26
きゃしい	80	64	215 (1)	235 (1)	100	476	22
きよこ	120	96	240 (1)	280 (4)	108	510	24
たまき	100	80	235 (3)	260 (3)	104	500	24
とらみ	96	76	220 (2)	310 (3)	132	476	24
しのぶ	116	92	240 (1)	230 (0)	136	460	24

※歩行とジャンプの移動値は60フレームでの移動距離。

※ダッシュの欄にある()は減衰値を示し、1フレームごとに減衰値の分だけ移動距離が減少していく。

※ジャンプの加速度は、60フレームでどれだけジャンプの移動値が増えるかを示す。

■振り向きにかかる時間■

相手キャラと左右の位置を入れ替える瞬間に振り向きモーションを経由しますが、この振り向きモーションには個人差があります。
この振り向きモーション中はオートでもアニュアルでもガード可能です。環の迎撃V等がガード不可になるのはこの振り向きとは関係ありません。あれは、ある方向からの攻撃をガードした時、ガードポーズをとっている間に反対側から攻撃を受けるとガード不可能になるという事が原因の様です。

と、、、いうことは、、、、、、
振り向きモーションが何フレームだろうが大して意味のあることじゃないわけですね。しかし、たまには余計な知識もまたいいものです。
この振り向きモーション中は通常移動、しゃがみ（立ち）、ジャンプができなくなりますが、必殺技やダッシュ、バックステップ、避け等の行動でキャンセルすることができます。

振り向きにかかる時間（フレーム）

	立ち	しゃがみ
あすか	4	4
かりな	4	4
くみ	12	12
なな	12	12
めぐみ	12	16
りゅうこ	12	12
きゃしい	12	10
きよこ	12	10
たまき	8	8
とらみ	4	4
しのぶ	4	4

■しゃがみ、ジャンプ予備モーション■

ジャンプしたりしゃがんだりする時にはすぐに行動に移るのではなく、一瞬だけ予備モーションを取ります。

タイトルではジャンプ、しゃがみ予備モーションとありますが、他にもしゃがみ→立ち、ジャンプの着地、前ダッシュを止めた後にこのモーションを取ります。この予備モーションの時間はキャラによって異なり、久美と奈々が3フレーム、キャシイが4フレーム、その他のキャラは全部2フレームとなっています。

しゃがみ予備モーション中は中段が、立ち予備モーション中は下段が、ジャンプ予備モーション中とダッシュ止めの後は全方向ガード不可になってしまいます。
しゃがみ攻撃を出す時に下と攻撃ボタンを同時に押すと、このしゃがみ予備モーションを経由しないですぐにしゃがみ攻撃が出せます。しゃがみ状態からだと方向キーを離すと同時に攻撃ボタンを押せば予備モーションを経由しません、また、立ち攻撃からしゃがみ攻撃、またはその逆にキャンセルをかけた時も経由しません。覚えておきましょう。

←左が通常立ちモーション、右が各種動作予備モーション。

■投げ間合いと投げ抜けフレーム

投げ間合いと投げ抜け受付時間は各キャラの技表に記載されているのですが、他のキャラと比較などをするときに見にくいので一覧表にしてみました。地上で立っている状態を基本として、キャラと地面が接地している部分の体の中心がキャラクタの中心点となっています。(空中にいる状態などでは多少見た目と差異がある場合があります)。ここで書く投げ間合いに相手の中心座標（技表の投げ間合いにある『+』の部分がそのキャラの中心座標です）が掛かると「間合い内」となります。

また、地上投げは間合い内であればジャンプした瞬間の相手も掴む事が可能です。

投げ抜けは投げられた時から規定フレーム内で方向キー←or→+○ボタンを押す、または離す。で成立します。

■投げ間合いと投げ抜け受付時間一覧表

	地上投げ	空中投げ	投げ抜け（地）	投げ抜け（空）	反撃の可否
あすか	前：48　後：16	前：48後：16上：56下：8	7	不可	×
かりな	前：48　後：16	前：50後：10上：72下：8	8	不可	×
くみ	前：40　後：16	前：38後：6上：56下：24	8	不可	○
なな	前：48　後：16	前：40後：0上：48下：0	5	5	×
めぐみ	前：34　後：10	前：44後：4上：64下：16	6	不可	×
りゅうこ	前：48　後：32	前：56後：24上：72下：24	6	不可	×
きゃしい	前：56　後：40	前：40後：8上：70下：24	2	2	○
きよこ	前：38　後：2	前：36後：4上：52下：-8	4	4	○
たまき	前：46　後：16	前：48後：14上：56下：24	2	2	×
とらみ	前：46　後：16	前：48後：16上：48下：0	5	不可	○※
しのぶ	前：48　後：16	前：48後：16上：56下：8	5	不可	○

※単位はドット　　※単位はフレーム

※反撃の可否とは、投げ抜けをした後に反撃可能かどうかを表す。虎美の投げは抜けた後反撃可能だが、リーチが長く、発生が速い技でないと間に合わない。

■ストップがかかる行動

ちょっとややこしい話を少し。
あすか120%ではストップがかかる状況（ガードキャンセルの時に一瞬画面が止まったりするアレです）があります。このストップには大きく分けて、片方のキャラのみ止まるもの、両方のキャラが止まるもの、両方のキャラでストップ時間の違うものの3種類があるのです。

右にストップがかかる行動一覧を表にしました。意外な行動にストップがかかっているのが分かると思います。このストップ中はコマンド受け付けや対戦時のタイマーなどの内部処理は止まらずに進行しています（追い討ち可能時間だけは例外的に止まる)。下で述べる時間無敵はこのストップ中も過ぎていきます。

・ストップがかかる行動一覧

	自分	相手
技ヒット時	HW時間+1	
技ガード時	HW時間	
最終奥義	32	40
相殺	22	22
GC	10	10
横叩き付け	24	0
下叩き付け	4	0
壁受け身	4	0
R2避け中	4	0

※HWはヒットウェイト、GCはガードキャンセルの略。相殺は本体同士での相殺の数値を示し、飛び道具×飛び道具では1、本体×飛び道具では4のストップがかかる。

時間無敵が付属する行動一覧	
GC避け	16
地カウンター	10
前ダッシュ	4
仰け反り後	2
ガード終了後	2
起き上がり後	2

※GC避けとはガード中→+×or○で出る避けの事。R2で出しても時間無敵はつかない。
また、時間無敵は投げに対する無敵のみ（打撃は食らう)。

■時間無敵

技表の地上カウンターの欄の一番下に『投げられ無敵10フレーム（時間無敵）というのがありますね。
地上カウンターは全キャラ発生と同時に投げに対して、時間無敵というものを持ちます。
必殺技等にある無敵は無敵発生から終了までが『アニメパターン』によって決まっていますが、時間無敵は無敵発生から終了までが『時間』によって決まっています。
この時間無敵は投げられ無敵にだけ存在し、上で紹介したストップがかかる行動中にも消費しています。
実際はあまり意識する場面はありませんけどね。
時間無敵＝投げられ無敵時間という認識でOKです。

■起き上がりモーション分析■

受け身を取らずにダウンした時、起き上がるまでの時間を右の表にまとめてみました。
この表中の起き上がり時間は、追い討ち可能時間を過ぎてから始まりますので、ヒット数が少ない程起き上がりモーションに入るまでの時間が長くなります。
追い討ち可能時間が切れた後に表中のダウン時間に入りますが、見た目のアニメは追い討ち可能時間中と同じ物です。ダウン時間に入ってからは完全無敵になります。
実際に目で見てから分かるのは起き始めのモーションから。この起き始めから起き上がるまでの時間が最短のめぐみと最長の久美とでは7フレームも違いがあります。
起き上がりに技を重ねる時にちょっと考慮に入れておきましょう。

各キャラの起き上がり所要時間（単位はフレーム）

	ダウン時間	起き始め	起き上がり	キャンセル	合計
あすか	22	8	7	3	40
かりな	20	7	9	2	38
くみ	18	9	12	2	41
なな	18	8	12	2	40
めぐみ	20	7	8	1	36
りゅうこ	22	9	10	2	43
きゃしい	20	10	10	2	42
きよこ	20	8	11	2	41
たまき	18	10	9	1	38
とらみ	20	9	11	2	42
しのぶ	20	12	4	2	38

※キャンセル可能時間中は通常技、通常移動（ジャンプ含む）、投げでのキャンセルはできない。

また、起き上がりの一番最後には1～3フレーム（キャラによって違う）のキャンセル可能時間が設定してあり、必殺技、超必殺技、ダッシュ、バックダッシュ、避け、カウンターでキャンセルが可能になっています。
この部分は通常技と投げではキャンセルできません。注意して下さい。

この起き上がりモーションが全て終了した後は無敵が無くなりますが、終了と同時に2フレームの時間制投げられ無敵がつきます。起き上がった瞬間は一瞬だけ投げられない時間が存在する訳ですね。

ダウン時間

▲モーションは追い討ち可能時間中と同じもの。

起き上がり始め

▲起き上がり開始のモーション

起き上がり1

▲通常しゃがみと同じモーション

起き上がり2

▲しゃがみ、立ち予備モーションと同じモーション

キャンセル可能

▲起き上がり2と同じモーションだが通常技と投げ以外でキャンセル可能。

■ケズリダメージの計算方法■

ケズリダメージ計算法	
必殺技	1/6のダメージ
超必殺技	1/8のダメージ
残体力が全体の1/4以下になると強属性の通常技にも1の削り能力が付加。	

※ダッシュ攻撃は必殺技属性になる。

必殺技等をガードするとその技のダメージの数分の1の体力を減らされるのですが、これを『削り』と言います。ケズリダメージの計算方法は左の表の通りです。この方法で計算して、1以下になったら切り上げて1としています。
あすか120%は削りダメージで体力が0になってもKOされないシステムになっていますので、体力が無くなっても慌てずに必殺技をガードしましょう。

ちょっといい話

上で説明しましたが、起き上がりの最後にキャンセル可能時間がありますね。受け身を取った後にはこの時間帯が無いために起き上がり攻撃が出にくくなっています。
このため、受け身後はガリガリ攻めて、受け身を取らない場合はちょっと様子見もする、というのがセオリーになっていますが、表をよく見てみると受け身を取らなくても起き上がり攻撃が出しにくいキャラがいますね。1フレームの違いが結構大きかったりするので意識しておくといいことがあるかも知れません。

■超必殺技・暗転後の停止時間差について■

『技データの見かた』中の『超必殺技の時間停止について』でちょっと紹介した事なのですが、ここではより詳しく解説して見ます。どのように利用するか、キャラによってどれくらい差があるか、などについてちょっと見てみましょう。なるほど、と納得してもらえると・・・いいなあ。

・キャラ差が大きい有効性

暗転終了後、8フレーム自キャラが有利になると言うこの『時間停止』ですが、キャラによって有効性が大きく異なります。その有利な8フレーム中に攻撃判定が発生するか否かが重要な事になっています。右に各技の表を作ってみたので見て下さい。

なんとも分かりにくい事になってますが各項目の説明を。

『暗転開始』はコマンドを入力してから何フレーム後に暗転が開始するかを示したもの。

『攻撃発生』時間停止等を考慮に入れなかった場合の技の発生時間。

暗転後有利時間、というのが一番重要な点で、暗転を見てから回避出来るかどうかが分ります。暗転後の時間停止差8フレームを考慮した数値で、『+』になっている技は暗転を見てからでは回避不能。『-』になっている技は暗転を確認してからでも回避する事が可能です。『+』の技は暗転から攻撃が発生するまで相手は動けません（ガード可能な状態ならガードだけは可）。

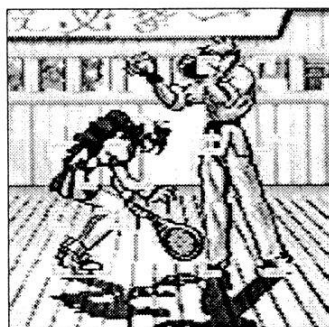
理論上の発生時間というのは全ての要素を考慮した上での理論上の攻撃発生時間です。連続技として成立するか、等を調べたい時に確認して下さい。

キャラ名	暗転開始	攻撃発生	暗転後有利時間	理論上発生時間
遠心連殺拳	3	9	+2	3
メガヒート	10	21	-3	13
スライサー	1	5	+4	1
舞刀蒼炎陣	壱：1　弐：1	壱：5　弐：8	壱：-4　弐：-7	壱：5　弐：8
けりダンス	6	22	-8	14
H.タックル	1	10	-1	2
いてこまし	4	8	+4	4
I.アウト	15	21	+2	15
D.サーブ	4	13	-1	5
雷龍衝撃破	2	13	-3	5
M.バズーカ	1	5	+3	1
M.ダイナ	1	9	0	1

※超フェノメノンクラッシュ、ケロケロアングラー、雷龍覇王拳については技の数値が一定ではない、発生が遅い等の理由から省略した。

■食らい判定の個人差■

キャラごとの食らい判定の大きさの違いを下の表にまとめてみました。これを知ったからと言ってまあどうと言う事は無いのですが、せっかくのALL ABOUTですしね。こういう数値も載せてみました。意外とあすかなんか食らい判定がでかいんですね～。

あと、気絶した時のも載せておきましたが、これは経験上、60ドットくらいのキャラは気絶した時にジャンプ攻撃からの連続攻撃がちょっと入れにくいですね。まあ、暇つぶしにでも眺めてみて、何か新しい発見があるといいですね。

←一番背が低いのは実は環、次いで清子。また生徒会長（と候補者）が！やっぱり歴代生徒会長にはなにかありますよ、この学校。

●各キャラの状態ごとの食らい判定の高さ●（単位はドット）

キャラ名	立ち	しゃがみ	しゃがみ予備	立ちG	しゃがみG	ダッシュ	気絶
あすか	86	53	71	82	51	56	75
かりな	87	54	78	84	49	66	78
くみ	82	47	64	59	54	46	62
なな	79	47	64	73	47	47	72
めぐみ	79	46	63	77	48	38	63
りゅうこ	84	47	70	75	47	36	70
きゃしい	85	52	65	86	54	65	77
きよこ	65	42	58	69	48	62	60
とらみ	88	54	70	88	54	67	64
たまき	63	45	56	77	49	77	74
しのぶ	78	44	68	80	50	80	73

■食らい硬直について■

技表の見かたの部分で一度触れましたが、各属性の技をヒットさせた時の相手の仰け反り時間を右表にまとめました。
技表の見かたの部分で一つ触れなかったことがあるのですが、それは、『仰け反りから復帰した後2フレームの投げられ無敵（時間制）がある』ということです。
これは打撃→投げという連係が回避不能になるのを防ぐための仕様のようです（投げられ無敵がないと、完璧なタイミングで投げを重ねられた時投げ抜けしかできない）。
たった2フレームなので実戦で意識することはあまりないと思いますが。
また、下叩き付け属性の技は仰け反りが強攻撃より長くなっています。

相手の仰け反り時間	
地上弱攻撃	13フレーム
地上中攻撃	17フレーム
地上強攻撃	22フレーム
空中通常技	13フレーム
空中必殺技	22フレーム

※地上の必殺技、ダッシュ攻撃は地上強攻撃と同じ。
必殺技の飛び道具は空中必殺技と同じ。

■ガード硬直の性質■

あすか120%の必須テクニックの一つであるガードキャンセルを詳しく分析するにあたって、まずはガード硬直の性質から見てみる事にしましょう。
ガードモーションは、『相手の攻撃判定が出た瞬間からガードするまでの時間＋ヒットウェイト（技表の見方参照）＋各属性の技ごとに設定されたガード硬直の間持続』します。ガード硬直は右の表を見て下さい。ガード後、何もしなかった場合は表の値がガード硬直となりますが、ガード硬直の後半6フレームは通常技を含めた各種行動でキャンセルすることが出来ます。これは後で述べるガードキャンセルとは少し性質が異なりますので覚えておいて下さい。また、ガード硬直の後半部分をキャンセルしなかった場合はガード硬直終了後に2フレームの投げられ無敵（時間制）が付きます。

ガード硬直時間	地上G	空中G
地上弱攻撃	12	12
地上中攻撃	18	12
地上強攻撃	22	12
空中通常技	12	12
空中必殺技	22	12

※地上必殺技、ダッシュ攻撃は地上強攻撃と同じ。横、下叩き付け属性の技を空中ガードした時のガード硬直は14。

■ガードキャンセル徹底分析■

先ほど、ガードモーションは、相手の攻撃判定が出た瞬間からガードするまでの時間＋ヒットウェイト（技表の見方参照）＋各属性の技ごとに設定されたガード硬直の間持続する。
ということを述べましたが、ガードキャンセルは、この中のヒットウェイト中＋2フレームの間にコマンドが完成した時に成立します。そのせいでヒットウェイトの短い技にはガードキャンセルがかけにくくなっています。
また、ヒットウェイト中のガードキャンセルは方向キーが下方向に入っていると成立しない、という性質がありますので、しゃがみガードにはガードキャンセルがかけにくくなっています。⬇⬇コマンドは落ち着いて方向キーをニュートラルにしてボタンを押しましょう。（ただし、R1＋⬇といったマクロコマンドの場合は例外で、しゃがみからでもガードキャンセルが出来る）。
しゃがみからでもガードキャンセルが出たのを見たことがあるかもしれませんが、実戦では他にも様々な要因が絡んでくるのでガードキャンセルの動作は一定しないというのが本当の所です。
かかりまくるときもあれば、なかなかかからない時もあるわけです。
一応下に理論上のガードモーションの時間の流れを表にしておきましたが、上記の理由からあまり意識する必要も無いと思いますよ。

・ガードモーション中の時間の流れと各種行動対応表

1.相手の攻撃判定発生	2.ヒットウェイト中	3.ガード硬直（前半部分）	4.ガード硬直(後半6フレーム)	5.ガード硬直終了
自分の姿勢（立ちかしゃがみか）に関わらずあらゆる行動でガードキャンセル可能。後退のみ出来ない。	通常移動、通常技以外でのガードキャンセルが可能。ただしレバーが下に入っているとキャンセルできない（マクロ必殺技は例外）。	ヒットウェイト中までにガードキャンセル出来なかった場合、この時間帯では立ちガードかしゃがみガードしかできない。	自分の姿勢に関わらずあらゆる行動でキャンセル可能。ただし前進、後退は出来ない。	ガード硬直は終了し、全ての行動が可能になる。2フレームの投げられ無敵（時間制）が付く。

■空中ガードキャンセル■

地上ガードと違い、空中では通常技やジャンプによるガードキャンセルができるようになりますが、必殺技と通常技ではちょっとキャンセル可能な時間が異なるのでその事について触れておきます。
必殺技によるガードキャンセルは、相手の技のヒットウェイト時間＋ガード硬直時間（12or14フレーム）の間いつでも出す事が出来ます。この条件に当てはまるのは空中カウンター攻撃と空中必殺技です。

通常技によるガードキャンセルはガード硬直の終わり際（最後の２フレーム）でしかガードキャンセルがかけれません。要するに必殺技よりも少し待ってからでないとキャンセルできない訳です。この条件に当てはまるのは空中通常技、空中投げ、ジャンプです。ちなみにジャンプはある程度の高度が無いと出す事が出来ません。
ガード硬直が切れた後は着地まで後方ジャンプと同じ扱いになるのでジャンプ中に出せる行動ならすべて可能になります。

●空中ガードキャンセルのタイムチャート●

ヒットウェイト中	ガード硬直中（12フレーム）	ガード硬直終了
必殺技のみGC可能	必殺技のみGC可能	通常技でもGC可能

後半２フレームから通常技でもGC可能⬆

■キャンセル受け付け時間■

技表の見方の部分で、ヒットウェイトの分キャンセル時間がやりやすくなる、と言うような事を説明しましたが、ここではキャンセルをかける技によるキャンセル可能時間の違いを紹介しますね。

まず、弱攻撃。必殺技キャンセルは×ボタンを押した瞬間から攻撃判定の消失まで受け付け、通常技キャンセル（中、強攻撃へ）は攻撃判定発生の1フレーム目から技の動作終了（後半のスキ中も受け付け）まで、連打キャンセルは２フレーム目から動作終了まで受け付けています。

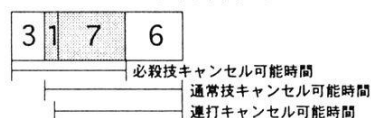
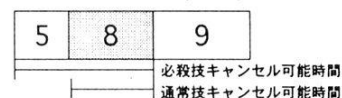
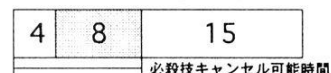
中攻撃は必殺技キャンセルは弱と同じ、通常技キャンセル（強攻撃へ）は攻撃判定の発生している時間中のみです。

強攻撃は、通常技キャンセルは不可、必殺技キャンセルは他の通常技と同じです。

必殺技キャンセルと弱攻撃からの通常技キャンセルは空振り時でも受け付けてくれますが、中攻撃からの通常技キャンセルは空振り時には出す事が出来ません。

ちょっと例外もありますのでこのコーナー末のキャンセル可能時間表も参考にしてみて下さい。

各種通常技のキャンセル受け付け時間タイムチャート

●弱攻撃●

●中攻撃●

●強攻撃●

※実際のゲーム中では攻撃がヒットした時のヒットウェイトの時間だけキャンセル可能時間が延長されている。

■登りジャンプ攻撃■

単刀直入に言うと、登りジャンプ攻撃は『ジャンプして1フレーム後』に出せるようになります。
しかし、ジャンプする予備モーションの時間があるため、実際には上を入力してから４フレーム後からになります。予備モーションが遅い久美と奈々は5フレーム、キャシイは6フレーム後になりますね。
一番座高の高い虎美を相手にコマンド入力が記憶できるジョイスティックを使って試してみましたが、登りジャンプ攻撃を最速で出してもジャンプ攻撃をしゃがんでいる相手に当てられるキャラはいない様ですね。

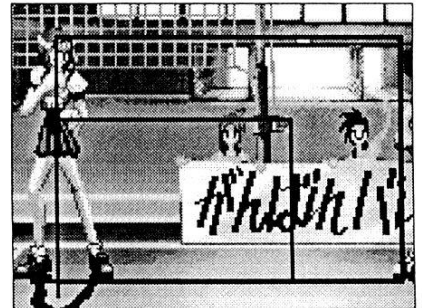
■ガード不能？起き上がり重ね下段攻撃■

ちょっとオマケ情報でも。相手の起き上がりや受け身の無敵が切れたと同時に完全なタイミングで下段攻撃の攻撃判定発生を合せるとその打撃はガード不能になる、という現象が起こります。これは、打撃の攻撃判定が完全に重なっている、というのとは少し意味が違っており、普通に重ねただけではガード不可にはなりません。たとえば４フレームで攻撃判定が発生するしゃがみ弱を起き上がりに重ねたとすると、その４フレーム目と相手の起き上がり完了のタイミングが完全に一致した時にのみガード不能になるわけです。
上手く行く時もあれば行かない時もあるのでまあ実戦で決めて行くのは難しいでしょうけどね。時々こういう事も起こると言う事で。
起き上がり側がリバーサル出せば返せる訳ですし。

■ガードの性質■

あすか120％スペシャルでは、レ方向キーニュートラル状態でも相手のキャラの出す攻撃判定が画面上のどこかにあればガード予備モーション（実際に攻撃判定が自分に接触するまでにとるガードモーション）が出るようになっています。
このガード予備モーションは距離によって少しだけ性能が異なり、距離が遠い場合は『方向キーニュートラル』のみ、近い場合は『方向キーニュートラルorガード方向』で発生します。
遠い場合は後退移動が可能ですが、近い場合は後退移動が出来ません。
近距離と遠距離の間合いの切り替えは攻撃判定が本体か飛び道具かによっても異なっているので、下の表を参考にして下さい。
清子のボールを画面上にずっと置いておくテクニックがありますが、その時後退移動が出来なくなる時があるのはこの間合いが影響している訳です。また、このガード予備モーション中は近距離なら後退以外の行動が、遠距離なら全ての行動が可能です。

ガード予備モーション切り替え距離		
	横	縦
本体の攻撃	96	64
飛び道具	144	96

※これより近い間合いだとガード予備モーション中に後退移動が出来なくなる。

▲黒枠内に攻撃判定が入ると近距離のガード予備モーションに切り替わり通常後退が出来なくなる。

■プライオリティー（処理の優先度）■

お互いが完全に1フレームのズレもなく投げを同時に行った場合どっちが投げる事になるのか？そういった処理の優先度をプライオリティーと言います。
どちらのプライオリティーが高いかはキャラクターを近距離で重ね合わせるようにすると分かります。
上に重なっているのがプライオリティーの高いキャラ、後ろになっているのが低いキャラです。
試合中の様々な行動によってプライオリティーは常に変動しています。プライオリティーの変化とその行動は以下の表の通りです。
冒頭で同時に投げを行った場合の例をあげましたが、他にも打撃の攻撃判定が完全に重なっている状況で投げを行った場合にどちらが優先されるかにも影響します。
ちなみに、飛び道具のプライオリティーは常に最大になっているので飛び道具が完全に重なっている状態では相手が投げ間合いにいても絶対に投げは決まりません。

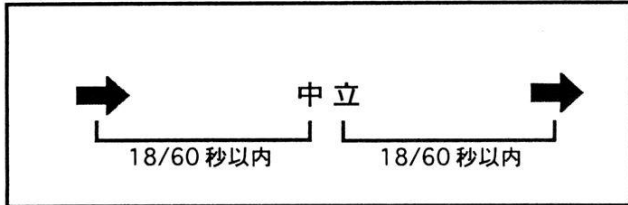
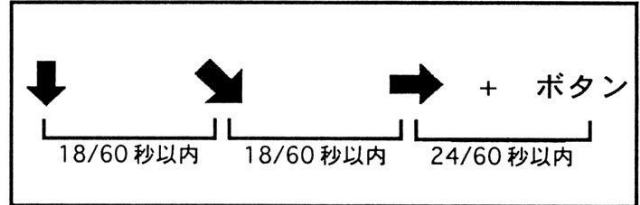
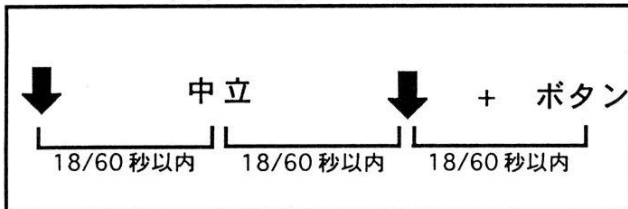
プライオリティーが変化する行動一覧	
上がる	攻撃を当てる（飛び道具は除く）、投げ カウンター攻撃を出す
下がる	避けを出す

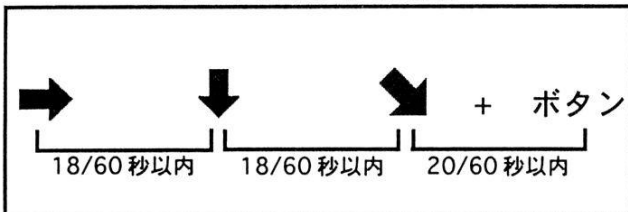
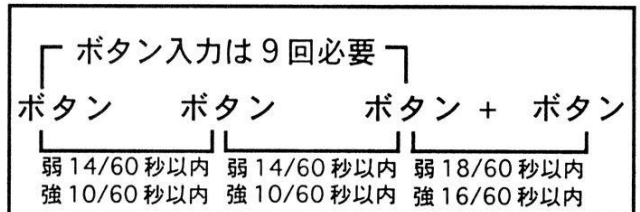
■受け身の入力受け付け時間■

叩き付け属性の技を食らった時や自分がダウン状態で壁や床に接触した時に可能な受け身ですが、そのコマンドは突き飛ばされた方向と逆に方向キー2回or×or○ボタンとなっています。
ここではこの2つのコマンドがどう違うのか、方向キー2回はどこで入力すればいいのか、ということについて触れてみます。
まずはボタンでの受け身ですが、これは受け身がとれる瞬間（壁に接触した瞬間）のボタンの変化（トリガ）を見ており、壁にぶつかった瞬間にボタンを押しているか離しているかで受け身を取ります。
方向キーでの受け身は、壁や床に接触する18フレーム以内に方向キーが2回同じ方向に入力されていれば成立します。
また、変わった方法としては、R1ボタンを押す、というものがあります。R1ボタンは単体で押すとダッシュのコマンドを入力したことになるので、R1を押すか離すかするだけで受け身がとれます。このR1受け身はコマンドの性質上、壁での受け身にしか応用でませんが、一瞬で壁受け身がとれるので覚えておいて損はないテクニックです。壁際で叩き付け攻撃を食らっても受け身が間に合います。
R1受け身を使う時には、上下左右のいずれか（斜めは良い）に方向キーが入っていると別のコマンドとして認識され受け身が取れないので注意して下さい。

■コマンド入力受付時間について■

あすか120%でのコマンドの受付時間は各ステップを規定時間内に行っていくという物になっています。あすか120%ではコマンドの最初に方向キー中立を必要としない3ステップ入力（例えば後ろ押しっぱなしからもう一度後ろを押せばバックダッシュが出る）という方式が取らています。
またコマンドの最後のボタンはボタンを押した時でも離した時でもコマンドが成立します。

ダッシュ、バックダッシュの場合

⬇⬊➡＋ボタンの場合

⬇⬇＋ボタンの場合

⬇⬆＋ボタンの場合

➡⬇⬊＋ボタンの場合

ボタン連打の場合

※ボタンは押した時と離した時に入力が認められているので、実際はボタンを5回押せば技が出る。
方向キーが入った状態ではコマンドを受け付けない。

■コマンドの優先順位について■

上で紹介したコマンドには優先順位が設定されており、コマンドが複合した場合には優先順位の高い技が出るようになっています。このことを把握しておくと色々と有効なコマンド入力法が見つかるかもしれませんね。

技の暴発が多くて困る、という人は、上のコマンド受付時間と優先順位、3ステップでコマンドが成立している事、等いろいろ考えた上でなぜ暴発しているかを研究してみましょう。

ちなみに、同じコマンドの場合、ボタンの優先度は、×＜△＜○＜□の順で高くなっています。

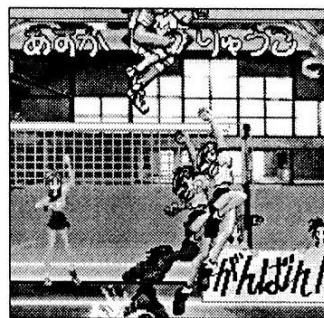
コマンドの優先順位表

優先順位	コマンドの種類
1	➡⬇⬊＋ボタン
2	⬇⬊➡＋ボタン
3	ダッシュ、バックダッシュ
4	⬇⬆＋ボタン
5	ボタン連打
6	⬆⬆
7	⬇⬇＋ボタン

■あすか120％おけるめくり攻撃と振り向き■

格闘ゲームのジャンプ攻撃にはいわゆるめくり攻撃（ガード方向が逆になるようなジャンプ攻撃）というテクニックがありますが、オートガードを採用しているあすか120％でもこのめくり攻撃は存在します。これは振り向きと関係しており、両者とも地上にいる場合は相手の中心が自分の中心を超えたら即座に振り向きが開始するのですが、片方が空中にいる場合は地上にいる方の中心から８ドット後ろに来るまで振り向きが始まりません。この間に自分の中心より後ろに攻撃を食らうと逆ガードになります。逆ガードと言ってもオートガードを使えば問題ないのですけどね。

また、この８ドットのめくりゾーン(仮)は⬇⬇コマンドの必殺技にも影響が出ます。⬇⬇コマンドの必殺技は出始めに相手の方向を自動追尾する機能があるのですが、先程説明した８ドットの間に相手がいると、自分の中心より後ろに相手がいても前方向にに必殺技が出てしまうので注意が必要です。他のコマンドにはこの８ドットの間はなく、見た目通りの方向に必殺技コマンドを打てば問題なく技が出ます。相手の方向を良く見てコマンドを入力しましょう。

カウンター攻撃には⬇⬇コマンドの技と同じように相手の方向に対する自動追尾機能があり、しかも１ドットでも相手が中心より後ろにいれば相手の方向を間違い無くキャッチします。

←相手がめくりゾーンにいる時にケミカルインパクトを放った瞬間。逆に必殺技が出てしまいます。あいた〜。

■カウンター攻撃の性質■

使えるキャラクター、使えないキャラクターがいるカウンター攻撃ですが、ここではカウンター攻撃の細かい性質について紹介します。

・出した瞬間に無敵が発生する

やはりこれが第一でしょう。他の無敵が発生する行動（必殺技など）に比べてボタン一つですぐに出せます。キャシイのトリプルヘッドバッドのモーションが見えた瞬間など、すぐにでも無敵が欲しい時に役に立ちます。また、地上カウンターの完全無敵時間は全キャラ最低６フレームで、投げられ無敵は時間制で10フレームになっています。

・ガードキャンセルで出せる

これはいまさらながらですが、一瞬でガードキャンセルが成立するのは魅力的です。相手の中段技をガードキャンセルする時に⬇⬇系のコマンドだと途中でしゃがみが入ってしまい、食らってしまうこともありがちです。そういうときに威力を発揮します。

ただし、しゃがみ状態からはカウンターでガードキャンセルできないので注意してください。

・出かかりをキャンセル出来る

ボタンを押した瞬間から１〜８フレームの間は超必殺技、避け、ジャンプでキャンセルが可能です。

・超必殺技でキャンセル

超必殺技でのキャンセルはまずコマンドのいらないカウンターでガードキャンセルをかけ、無敵時間中にコマンドを入力する。といった使い方ができます。多段の中段技に超必殺技でキャンセルをかけたい時に便利です。

・避けでのキャンセル

避けでのキャンセルはカウンターに存在する時間無敵がほんの少しだけ残るので、避けの出かかりに投げられ無敵を付加できます。実戦で使ってみると付加される投げられ無敵が存外に短いので良く投げられたりします。実は思ったより役に立たなかったテクニックです。

カウンターの出かかり１フレームでキャンセルしたらそこそこに投げられ無敵付きそうなんですけど、実戦ではなかなかそこまで素早くは出来ないんですよね〜。

・ジャンプでのキャンセル

ジャンプでのキャンセルは使えるテクです。ジャンプに予備モーションがあることは先に述べましたが、カウンターキャンセルジャンプの場合はカウンターの無敵→ジャンプがジャンプ予備モーション無しで成立するので、攻撃が重なっている時はジャンプできない、という弱点を無くすことが出来ます。

起き上がりの２択を比較的安全に回避することが可能になります。

・自動追尾機能

めくり攻撃の所で述べた通り、カウンターには感度の良い自動追尾機能が付いています。相手がややこしい位置でジャンプ攻撃を良くしかけてくるのなら狙ってみましょう。

このようにカウンター攻撃には様々な性質があります。

ボタンを押すだけで無敵になり、ガードキャンセルも出来るというカウンター攻撃。使い所を考えておけばいろんな所で活躍します。

自分のキャラのカウンターはちょっとイマイチだからなあ、などと言わずに色々と試すことが新たな発見につながるかもしれませんよ。

■前方ダッシュの性能について■

各キャラのダッシュには一律６フレームの完全無敵と４フレームの時間制投げられ無敵が付きます。
４フレームの投げられ無敵は時間制なのでダッシュをすぐに止めても投げられ無敵はわずかですが続きます。
ダッシュは必殺技とほぼ同じ状況でキャンセルをかけることが出来ますが、通常技を前方ダッシュでキャンセルすると自動的にダッシュ攻撃がでるようになっています。
また前方ダッシュは通常技を含め、あらゆる行動で中断することが可能です。

・ダッシュ投げの有効性

あすか120％で有効な奇襲戦法、ダッシュ投げですが、単に素早く移動して投げると言うだけで無く、起き上がりに投げを狙う場合に有効なテクニックになります。
起き上がりの解析で触れましたが、起き上がりモーションの最後の部分は必殺技等ではキャンセルできますが通常技と投げではキャンセル出来ないので、起き上がりに完璧に打撃を重ねられていた場合は投げが成立しません。
しかし、起き上がりにダッシュ投げをするとダッシュで起き上がりの最後の部分をキャンセルできますし、６フレームの無敵時間があるので相手の攻撃が完全に重ねられていても投げが成立します。相手の起き攻めに対する有効な選択肢になるのでぜひマスターしましょう。
また、ダッシュ投げの時のダッシュはR1で行うと一瞬でダッシュに移行できるのでより鋭い動きが可能ですよ。

■攻撃避けの性能について■

あすか120％での重要な回避手段、『避け』の性能に付いて詳しく紹介します。
避けにはR1ボタンを押して行う『その場避け』とガードモーション時に→＋×or○（○だと前に前進しながら避ける）で行う『コマンド避け』の２種類があります。
見た目はほとんど変わりませんが、実は性能に違いがあります。
R1避けは出した瞬間から無敵ですが、投げられ判定は残っています。
しかし、コマンド避けは成立した瞬間から16フレームの投げられ無敵（時間制）が付いているのです。
この時間無敵の続く16フレーム間はあらゆる攻撃に対して完全無敵になる訳ですね。

・避けは後半をキャンセルできる

避けは久美と清子を除いては後半部分を歩きと通常ジャンプ（コマンドジャンプは可）以外のあらゆる行動でキャンセルできます。避けの全体動作時間とキャンセル可能時間はキャラによって異なるので右の表を参考にしてください。起き上がり→投げ、は打撃が完全に重なっていると成立しませんが、避け→投げは避けの後半部分を通常技や投げでもキャンセルできるため成立します。

・避けと投げ抜け

避けの後に投げを狙いつつ投げ抜けも保険としてかける方法に避け中に横と○を連打する方法がありますが、これをさらに効率的に行う方法があります。
まず避け中に横と○を連打してみて→＋強攻撃が出てしまう回数を数えます。
たとえば３回目のボタン押しで出てしまった場合は避けのキャンセル出来ない部分で押せるボタンの回数は２回と言うことになりますね？
それが分かったら実戦で避けを入力したら必ず横＋○ボタン２回を押して次の行動を起こすクセをつけておきます。そうすれば避けのキャンセル出来ない部分に投げられたら投げ抜けが、避けのキャンセル可能部分では自分の出したい行動が的確に出せると言うわけです。
投げ抜けはボタンを離した時にも成立するので２回押しただけでも４回入力されていることになります。
これだけ押していれば投げ抜けの受付時間が極端に短いたまきときゃしいの投げ以外は大抵抜けれます。
マスターしておくと便利なテクニックですよ。

・各キャラの避け時間とキャンセル可能時間

	避け時間	キャンセル可
あすか	30	後半８
かりな	30	後半８
くみ	29	不可
なな	32	後半８
めぐみ	32	後半８
りゅうこ	33	後半10
きゃしい	33	後半13
きよこ	34	不可
たまき	33	後半13
とらみ	32	後半10
しのぶ	34	後半14

※単位はフレーム

・R2避けは４フレーム長い

R2避けは避けモーションに入った瞬間に４フレームの停止時間（自分のみ）があるために、技表に載っている避け時間よりも４フレーム分避けの時間が長くなっています。
実際にはほとんど意識しないでも良い事ではありますが、R2避けとガードキャンセル避けでは、投げられ無敵時間、避け自体の時間が異なる訳ですね。
細かいところまでこだわって作られているもんですねホント。

■マニアのためのシステム解析（後編）■

このコーナーでは対戦攻略基礎で触れなかったようなテクニックや覚えておくとちょっとだけおトクな情報を紹介していきます。本当に戦力がUPする物から、どうでもいい下らない事まで色々紹介したいと思いますので、お暇な方はお付き合い下さいませ。前編とさほど内容に違いはありませんがこちらの方が若干実戦的になっております。かな？。

■コマンド入力関連■

よく、『あすか120％はコマンドが簡単なのはいいんだけど技の暴発が多くて、、、』という意見を聞きますね。私もその通りだと思います。しかし、ちょっと視点を変えて『難しいコマンドが自在に扱えることが実力者の証』である他の格闘ゲームと違い、あすか120％では、『暴発しがちな技を制御するのが実力者の証』という風に考えてみてはどうでしょうか。ここでは、『コマンド入力を上手くを制御する方法』を紹介します。コマンドの暴発や失敗に悩んでいる方は参考にしてみて下さい。

・強攻撃キャンセル弱必殺技

強攻撃をキャンセルして弱必殺技が出したいのに強が出てしまう。そんな事はありませんでしたか？。あすか120％にはコマンドが出やすくなるように、ボタンを押した後にコマンドだけ入れても必殺技が出る仕様になっているため、強攻撃の後にコマンドを早く入れると強必殺技が出てしまうのです。こういう時は、強攻撃の後、コマンドの前に弱ボタンを押して入力ボタンの切り替えをすればしっかりと強攻撃キャンセル弱必殺技が出てくれます。弱or中から強必殺技が出したい時はその逆ですね。この入力はダッシュ攻撃の時にも使えます。上手く使って見て下さい。

・下弱➡立中➡下強

上のように技をつなぎたい場合、立ち中攻撃を△で出すと、⬇⬇のコマンドが入力された事になって、しゃがみ強の時点で⬇⬇系の必殺技がでてしまいます。こういう時は、立ち中攻撃を➡＋×で出しましょう。レバー入力に注目すると、⬇➡⬇ということになって⬇⬇系の必殺技が出ません。

・連打系必殺技の暴発

連打系の必殺技は『どこかにレバーが入っていれば出る事がない』という事を覚えておきましょう。視点を変えると、どこかにレバーが入った状態で連打しておけばレバーを離した瞬間に技が出ると言う事になりますね。

・ヒット確認の成功率を上げる

ヒット確認とは、出した攻撃がヒットしていたら必殺技などにつないで、ガードされていたら避けやバックダッシュで逃げるテクニックの事です。これにはかなり素早い反応時間を必要としますが、ボタンの後レバーだけ入力して必殺技を出す『レバー後入れ入力』を使うと多少はラクになります。当たっていたらレバーだけ回して必殺技でキャンセル、ガードされていたらバックダッシュで逃げる訳です。左手だけの操作で出来るので多少はラクになるのではないか、と言った訳ですね。まあ、それでも反応時間はやっぱり早く無いといけませんけど。
ちょっとは成功率あがるかな？ということで。

・ボタン離し入力カット

カウンターや、必殺技、R１のマクロコマンド、投げ抜け等はボタンを離した時にもコマンド入力が認められますが、これが逆に邪魔になる時があります。特にR１をダッシュとして使いたい場合等です。

この『ボタン離し入力』は、方向キー以外のボタンのどれかが押されたままになった状態だとカットされるので、何も効果のないL1かL2ボタンあたりを押しっぱなしにしておくのが一番いいでしょう。これでボタン離し時の入力がカットされます。

・スライドしゃがみ攻撃

これは、操作法から説明するとしゃがみガード方向にレバーを入れて、R１、攻撃ボタンと素早くスライドさせて押す。と言う物です。しゃがみガード状態から、いきなりダッシュして下段攻撃が出せ、ダッシュのベクトルがつくので下段攻撃のリーチが伸ばせます。伸ばす距離はR1を押して攻撃ボタンを押すまでの時間で決まります。先程説明したボタン離し入力カットと上手く組み合わせて使ってみて下さい。

色々紹介しましたが、R1、R２を利用したマクロコマンドも使いこなすと効率の良いコマンド入力が出来ると思いますので、毛嫌いせずに試してみて下さい。あすかはもともとコマンド入力の簡単なゲームですし、マクロをガンガン使うくらいでもいいんじゃないでしょうか。

■便利な複合入力■

ややこしいけとちょっとだけ役に立つ複合入力系です。お役に立つと嬉しいですね。戦力5%アップですよ。

避け中の投げ抜けと各種行動

避け中に必殺技等を出そうとした場合、避け中に投げ抜けを2回ほど入力しておいて自分の取りたい行動に移れば避け中に投げられても投げ抜けになるので安心です。投げ抜け受付時間の短いたまき、コマンド投げを持つめぐみやキャシイに対してはさすがに多用できませんが、密着時に避け同士でお見合いした時などに覚えておくと便利です。久美や忍などの投げ抜けされると反撃されるキャラは避け中に投げ抜けしようとして勢い余って投げたところを抜けられた、などの被害が起きにくくなります。結構便利です。

・壁受け身とGCダッシュ攻撃

これはダッシュ攻撃が強力なキャラで有効です。壁際に追い込まれた時等に、方向キーを下段ガード方向に入れたまま、R1と○か×を連打しておきます。相手が下段攻撃を出して来た場合はそこでガードキャンセルダッシュ攻撃が、中段を喰らって浮かされた場合などは壁に触れた瞬間に壁受け身をしてくれます。ダッシュ攻撃の強いめぐみとかとらみとかで使えるテクですね。
R1のマクロ受け身を利用したテクニックですが、方向キーが上下左右のいずれかに入っていると受け身が取れないので注意して下さい。斜め方向なのがミソです。

・投げ抜け合戦の膠着を打破

接近戦で『投げが来る！』と読めていた場合、投げ抜けをするのは安全且つ有効ですが、相手にダメージを与える事ができませんね。投げ抜けが頻発する対戦では、思いきって投げられ無敵のある技（必殺技やカウンター）を相手の投げに合わせて行ってみましょう。相手が投げようとした時にはこちらの投げられ判定が無くなるので、相手は強攻撃が出てしまいます。それを無敵技で刈り取る訳です。ここで、問題になるのは、相手の投げがこちらの無敵技の入力より早かった場合。もちろんこちらが投げられてしまうのですが、コマンド入力の後に横＋○連打、とやることによって相手に先に投げられた時は投げ抜け、そうでない時は相手の強攻撃を刈り取る事が出来るという二段構えの入力ができます。

避けでお見合いした時など、投げの可能性がかなり高い時にこの入力法は大活躍、のハズです。読まれると連続避けとかされるので、ワンパターンにこればかり狙う事はできませんけどね。
密着戦での選択肢の一つとして覚えておくといいですよ。必殺技はマクロで出すとより効果的です。

■ダッシュ止め各種行動■

ダッシュを止めてからの各種行動について解説してみます。ダッシュから裏投げ、カウンター、前＋強攻撃、ジャンプ、と言ったものですね。

・ダッシュを止めると？

ダッシュを後ろを押して止めると、立つまでに予備モーション（マニアのためのシステム解析参照の事）を経由します。この予備モーション中は短いとは言え、完全にガード不能になります。

・ダッシュ裏投げ

ダッシュを止めると同時に○を押すとダッシュベクトルを持ちながら後ろに投げる『ダッシュ裏投げ』ができます。このダッシュ裏投げは、ダッシュを止める際の後ろと○ボタンが完全に同時、または1フレームまでのズレだった場合に成立します。

・ダッシュカウンター

前ダッシュからカウンターを出す場合、後ろを押して止めた後、4フレーム以上経過しないとカウンターが出ないようになっています。理屈上は4フレーム待たないといけない訳ですが、カウンターはボタンを離した時にも反応するので、後ろと同時に押すくらいでもちょうど離した時に4フレームくらいは経過しているのでカウンターが出ます。

・ダッシュから前＋強

ダッシュを止めて前＋強を出す場合、ダッシュを止めた後5フレーム以上経過してでないと技が出てくれません。これは少し待つような感じになります。
これだと、ダッシュを止めた時のスキにより相手の前で無防備になるので、これよりはダッシュをしゃがみ弱で止めて、それを空振りキャンセルして前＋強を出した方が良いと思います。
ただし、この場合ダッシュ攻撃が出やすくなってしまうので、R1でダッシュして、R1を押しっぱなしにしてしゃがみ弱→前＋強、とやると良いようです。ダッシュを止める時に一応下段もカバーできますしね。

前＋強のリーチが長いキャラは使ってみてはどうでしょうか。

■相殺大解析■

あすか120％の最も特徴的なシステムがこの『技の相殺』でしょう。
上級者と中級者を分けるのはこの相殺合戦だといっても過言ではないくらいです。相殺に反応出来る様になるためには『このへんで相殺が起きそうだ』、と言う感覚を身につける事が重要です。これは実戦で身につけるしかないので、CPU戦でもいつも相殺を意識するようにしましょう。
ここでは相殺合戦の理解を深めるために相殺合戦でのコマンド入力の受付等の解析をしてみたいと思います。

・相殺キャンセル出来る技と出来ない技

これについてはシステム基礎を参照して下さい。例外としてめぐみの尻（⬇＋○）のように必殺技ではキャンセル出来ないが相殺キャンセルは出来るという技もあります。

・相殺キャンセルで出来る行動

これもシステム基礎で書いてある通りなのですが、注意してほしいのは相殺キャンセル避け。避け以外の行動は、相殺が起こってから相殺が終了するまでの間に1回でもコマンドを撃っておけば相殺終了後にその行動が出せる（要するに相殺中ずっとコマンドを受け付けている）のですが、避けだけは先行入力を受け付けません。相殺が終わった瞬間にボタンを押していないといけない訳です。避けはボタン離し入力も無いですし、余計にキビシイですね。覚えておいて下さい。

・相殺キャンセルでの技暴発

相殺キャンセルで技を出そうとする時に、例えば、弱攻撃で相殺が起きた時に強攻撃を出そうとしてカウンターが出たような事はないでしょうか。
これは相殺中に弱のボタンが離され、強のボタンが押された事によって、弱と強が相殺中に同時押しされたと認識されて起きる現象です。逆もあり得ますね。

前のページで紹介した『ボタン離し入力カット』を使えばカウンターは出ないのですが、実戦では相殺は思わぬ時に起きるのでそうは対応できないものです。ここでオススメしたいのが中攻撃。中攻撃で相殺を取られた場合や相殺の後に中攻撃を出した場合は絶対にカウンターは暴発しません（△と○の同時押しではカウンターは出ないため）。また、中攻撃には相殺の発生が早い技が多いので、それらの技を持っているキャラでは特にオススメです。

・相殺中の行動の優先度

相殺中はずっとコマンドを受け付けている事はさきほど説明しましたが、この時コマンドを2つ以上打った場合はどうなるでしょう。こういう場合は、相殺中に打ったコマンドの中で最も優先度の高い行動が相殺終了後に出る事になります。

一番優先度が低いのは通常技で、弱＜中＜強の順に優先度が高くなります。前＋強や投げは強攻撃と同じ優先度です。

通常技の次は『各種コマンド行動』が優先度が高くなっています。各種コマンド行動の優先度は『マニアのためのシステム解析』で取り上げているのでそちらを参照して下さい。そして、次にカウンター攻撃、そして最大の優先度になるのが超必殺技です。カウンターに高い優先度が付いているので、相殺時にあんなに暴発しやすいんですね、困ったもんです。

・空中での相殺

空中で相殺が起こった場合は、地上の相殺キャンセルでは出来ない『相殺ガード』が出来ます。

やり方は相殺中に後ろを押すだけです。これはかなり使えるテクニックなのでぜひマスターしておいてください。

・相殺とプライオリティー

相殺の硬直（22フレーム、本体同士の場合）が終わった後は、相殺キャンセルで両者同時に行動開始です。相殺中であれば片方のコマンド入力が早かったとしても同時に入力した事になります。この時、片方が投げ、片方が無敵技を出していた場合はまったく同時に行動開始になる訳なので、プライオリティーの高い方の行動が優先されます。投げ側が高ければ投げ成功、無敵技側が高ければ投げられず、投げが前＋強攻撃に化けます。プライオリティーについてはマニアのためのシステム解析で説明しましたね。

・あすか120％究極奥義『相殺カウンター』

これは1P側でしか出来ないテクニックなのですが、相殺発生時に1Pのプライオリティーが低かった場合、1P側が相殺時にL2を押すと2P側に強制的にカウンターを出させる事が出来ます。ちなみに空中にいても出来ます。

上で説明しましたが、カウンターは相殺キャンセルの中で超必殺技に次ぐ優先度の高さなので、相手はカウンターを出すか、コマンドを打って超必殺技を出すか、カウンターを空キャンセルしてジャンプか避けるしかする事が無くなります。1P側は避ければ自分のプライオリティーをいつでも下げられるので意図的に誘発出来ます。1P久美の相殺能力と組み合わせるとさらに恐ろしい能力になりますよ。一度試して見て禁じ手にするかどうか対戦相手と相談して見て下さい。

・相殺時にかかる反動

相殺後に出す行動は若干反動がかかるため、基本的に少し後ろに下がりながら攻撃が出ます。相殺キャンセルでリーチの短い必殺技（ボンボンアッパーなど）を使うと反動で間合いが開いて当たらない事などありますので注意して下さい。

・相殺キャンセル投げ

相殺をキャンセルして投げるテクニックですが、かなり間合いが接近してないと狙う事が出来ません。特に投げ間合いが若干狭い久美や清子では非常に狙いづらくなっています。

この相殺キャンセル投げを行うと、相殺の反動で投げがいつもと違う挙動を示します。

環は相殺キャンセルで前に投げると、可莉奈は後ろに投げると投げが空振りします。注意してください。また、忍では相殺裏投げをする事によって相手をかなり自分の方に引き寄せる反動がかかるため、ダッシュ弱からのコンボを始めとする追い討ちが入るようになります。嬉しいですね。また、ダッシュベクトルが残る行動（ダッシュしゃがみ攻撃等）で相殺投げをした場合にはダッシュ投げ扱いになり、必殺技属性の技を相殺投げした場合には歩き投げと同じ扱いになります。

■ダッシュと相殺時の反動が投げに及ぼす影響■

キャラ名	ダッシュ前投げ	ダッシュ裏投げ	相殺前投げ	相殺裏投げ
あすか	地：○ 空：○	地：△ 空：△	地：△ 空：ー	地：○ 空：○
かりな	地：○ 空：○	地：△ 空：△	地：○ 空：△	地：× 空：○
くみ	地：ー 空：ー	地：ー 空：ー	地：ー 空：ー	地：ー 空：ー
なな	地：ー 空：○	地：ー 空：ー	地：ー 空：ー	地：ー 空：ー
めぐみ	地：△ 空：△	地：○ 空：○	地：○ 空：○	地：△ 空：△
りゅうこ	地：ー 空：ー	地：ー 空：ー	地：△ 空：△	地：○ 空：○
きゃしい	地：ー 空：ー	地：ー 空：ー	地：ー 空：ー	地：ー 空：ー
きよこ	地：ー 空：ー	地：ー 空：ー	地：ー 空：ー	地：ー 空：ー
たまき	地：ー 空：○	地：ー 空：ー	地：× 空：ー	地：ー 空：ー
とらみ	地：○ 空：ー	地：△ 空：△	地：△ 空：ー	地：○ 空：ー
しのぶ	地：○ 空：ー	地：△ 空：ー	地：△ 空：ー	地：◎ 空：○

※○：普通に投げるより追い討ちがしやすくなる　△：普通に投げるより追い討ちがしづらくなる
×：投げが空振りしてしまう　ー：普通に投げるのとそれほど違いが無い
◎：非常に追い討ちしやすくなる

■ミニミニテクニック＆豆知識集■

ここからはとにかくバラバラと垂れ流しで残りの細かいテクニックやデータを紹介しておきます。なんか使えそうなのがありましたら拾って行って下さいね。

・リバーサルジャンプ

起き上がりにコマンドジャンプ（↑↑）によって、中段と下段の2択から逃れるテクニックです。下段攻撃を重ねられても、起き上がりの途中のモーション（無敵）からジャンプ予備モーションを経由せずにいきなり跳べるので下段攻撃を透かす事が出来ますし、中段だった場合には、空中ガード出来るので、通常技による2択はかなりの確率で回避できます。対応策としては、空中ガード不可の必殺技や空中投げが主な対応策です。キャラが限定されますが、清子のスライディング、可莉奈の立ち小などの打点の高い下段攻撃で落とす事も可能です。

欠点は、リバーサルで決めないと問答無用で下段攻撃が入る事、垂直ジャンプで逃げる事になるので、降りる時の事を考えて使う必要がある事でしょうか。

・GCダッシュ通常技

主に、相手のダッシュ攻撃や必殺技など、後に続かない攻撃に対して使ってます。ガードキャンセルでダッシュして、通常技を出すテクニックです。ダッシュするので、レバー入れ立ち大や立ち中などは出せません。

まずガードキャンセルでダッシュして、十字キーを1回ニュートラルにして、通常技を出します。(この時、→＋○でガードキャンセルダッシュ投げになります）

ダッシュからの通常攻撃は、しゃがみ弱からの連続攻撃や、立ち強→必殺技等がいいでしょう。環で立ち強→ロブとか食らった日にゃあたまりませんよ。

とらみやめぐみはダッシュ中でも上下のガードがゆさぶれるので相手のジャンプ攻撃をガードキャンセルしてダッシュするのもいいですよ。

・スタカン

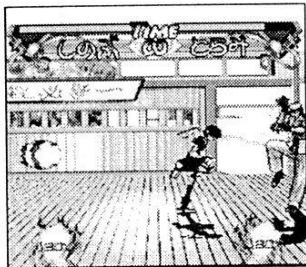
ラウンド開始前に1Ｐ側のＬ２ボタンを連打していると、開始直後に２Ｐ側のキャラが勝手に地上カウンターを出してしまうという不思議なテクニックです。ちなみに１Ｐ側しかできません。

1P側が完璧に試合開始直後にボタンを入力した場合は回避法は無いのですが、そうそう完璧に入力は出来ないので、2P側の人は、開幕直後に何らかの行動をしておけばカウンターを出さずに済む可能性が高くなります。

スタカンは、『スタート直後に勝手にカウンター』を略したものです。まあ、これは禁じ手にするかどうか、対戦相手と相談して決めて下さいね。相殺カウンターほどひどくは無いと思いますけど。

・後追い飛び道具

これができるキャラは横叩き付け攻撃があって、さらに飛び道具を持つキャラなので、あすか、忍に限定されます。環と奈々でも出来そうなんですが、何故か飛び道具が出ません。

画面の端から端に壁に叩き付ける攻撃を当てた後、画面外から飛び道具を撃って追いかけます。相手が壁に触れた後、スクロールの関係で、自キャラは強制的に画面端に呼び寄せられますが、飛び道具はまだ画面外のままです。飛び道具を撃った後に思いっきりダッシュすれば自分の後ろから飛び道具が現れます。相手が壁受け身を取ってくれた時の方が余計に遅れて飛んで来ます。相手が受け身に失敗した時は壁にぶつかったヒットウェイト等があり、その間に飛び道具が前進するため、そこまで遅れて飛ばす事が出来ません。

⬅逆の画面端からジャンプカウンター、その後弱のバズーカを撃ってダッシュした場合。最大でこれくらい遅れて来ます。

・空振りガード時に

空振りガード中に前＋強攻撃を出そうとするとコマンドの性質上移動避けが出ちゃいますよね。飛び道具が画面上にある時や、久美がしゃがみ弱とか連打してる時等に起こりがちです。

『そのドタマに踵ブチ込みたいのに～』とお嘆きのアナタ！

こういう時には弱攻撃の空振りキャンセルを使えばボラ、しっかり前＋強が出ますね。

これで久美のドタマもカチ割れます。めでたしめでたし。

・ベクトルと壁受け身

壁受け身の事ですが、自分が技を食らって吹っ飛んでいて、壁に触れていればいつでも可能である事はあちこちで説明していますが、見た目は壁に触れているのに壁受け身が出来ない状況があります。それについて説明してみましょう。

1）X軸ベクトルが0の技がヒットした時。

X軸へのベクトルが0の技は相手をまったく横に運ばないので見た目壁に触れているようでも実は触れていません。ベクトルは技表で確認してみましょう。

2）吹っ飛び状態の時

空中でくるっと回って着地するタイプの吹っ飛び状態の場合ですが、この途中は壁に触れていても壁受け身は出来ません。立ち強攻撃等に多い属性です。

これらの事を利用すると壁受け身を取り難い連続技を組む事が出来ます。

また、横のベクトルが強い技を壁際で当てると、壁に当たって跳ね返るので受け身のタイミングが壁に触れた一瞬だけになり、受け身が取られ難くなります。

・久美とキャシイのBD

久美とキャシイのバックダッシュだけ他のキャラと特殊で、『出かかりの一瞬に地上判定でガード不可の部分がある』事と、『頂点に達するまで投げられ判定が残っている』事の２点です。

攻撃の切れ目のない技をバックダッシュでガードキャンセルすると地上で食らったり、バックダッシュの出かかりを超低空で空中投げされたりします。めぐみのふみ投げはこのバックダッシュを楽々と吸い上げるのでVSめぐみでは特に注意して下さい。

・下方向叩き付け属性の技を地上の相手にヒットさせると？

下叩き付け属性の技を地上で立っている相手にヒットさせると少し変わった挙動を示します。まず、ヒット硬直が長い事。強攻撃の仰け反りの１．５倍くらい長くなるので連続技が入れやすくなります。あともう一つは、下叩き付け攻撃で仰け反っている所にもう一度叩き付け攻撃を当てると相手をダウンさせて叩き付ける事。これは多段の下叩き付け属性の技でないと起きにくいのですけどね。この２点が他の技と違う所です。ちょっとした豆知識として紹介しておきます。

・クイックドライバーをカウンターで返すと・・・・・・

竜子のクイックドライバーですが、ガードキャンセルで返そうとしてレバーが下に入った所を食らったりして嫌な目に合う事ってありますよね。そこで・・・・

よっしゃ、カウンター！あれ？吸われちゃった、どういうことよ？

めぐみ、久美、清子のカウンターでクイックドライバーをガードキャンセルすると問答無用に吸われるので注意して下さい。他のキャラは大丈夫なんですけどね。

・スリ抜けガード不可

打撃技をガードさせた後、ガード硬直中に逆から攻撃するとその攻撃はガード不能になります（飛び道具は除く）。環の迎撃Ｖが２段目からガード不可になるのもこのせいです。他には奈々のダッシュ弱をダッシュですり抜ける寸前にガードさせて後ろに回った後に立ち中、等もガード不可になります。逆ガードでも防げません。色んなキャラで応用出来ますよ。

⬅こんな風にガードさせれば次の背後からの攻撃がガード不可になります。相手はガードキャンセルするしかないです。

■キミの笑顔が見たいから・・・■

ちょっと変わった現象やオマケ情報などを紹介します。ウケを取りたい時にどうぞ。
中には妙に実戦的な物も混じってますけどね。彼女と一緒に楽しいあすかライフを。

・サイコフープ

久美のダッシュ強の一段目と地上カウンターの二段目、しゃがみ中の出かかりには変わった相殺判定があり、どんなに離れていても相殺が起こります。1Pと2Pで相殺出来る技が違ったりするのも芸コマです。詳しくは久美の対戦攻略にて。

・ソフト部最終奥義

清子が試合に負けた時に（時間切れの場合は勝っても負けても）ボールが1個でもセットされていたら、両方とも固まって試合が終わりません。セレクト＋スタートでソフトリセットをしないといけないわけですね。
まさに歴代生徒会長にしか使えない最終奥義！！。
環も条件が良く解りませんが画面時々止めますしね。清子の方がそのテの能力に長けている様です。来年の乱女は期待出来ますね。

・慎重ぉ〜、そ〜れっ？

竜子の稲妻サーブですが、上昇して、腕を振り下ろす部分でボールを相殺するとボールが飛ぶようになっているのですが、その振り下ろし部分を相手に相殺されると後輩が投げてくれたボールを空振りしてしまいます。
実戦で起こすのは難しいのですが、1P久美あたりなら狙って出来るんじゃ無いでしょうか。

・ロケット系

飛び道具（頑丈なやつ）等の、相殺判定は、正面からぶつかりあうと、その場でぶつかりあって、前進する事はありませんが、正面ではなく、後側で相殺した場合は加速します。これを、『ロケット』と呼んでいます。

狙いやすい例としては、忍のメガトンバズーカをあすかがガードして、最後から2発目をガードキャンセルダッシュ、最後の1発をダッシュで相殺するとメガトンバズーカの後側と相殺が起きるため、逆方向にベクトルが働いて物凄い速さでダッシュしてくれます。
これを『ロケットダッシュ』と呼んでます。画面端に追い詰められた状態で雷龍衝撃破をガードキャンセルでダッシュ相殺した時もロケットダッシュします。

虎美の雷龍衝撃破を大フェノメノンで相殺すると、当たり所が良ければ、ロケット効果で雷龍衝撃破の移動距離が飛躍的に伸びます。他にも色々出来そうですね。

・Fly me to 宇宙（そら）へ

空中で相殺を起こした時には2段ジャンプしていた後でもさらにジャンプが可能です。そこで、2人で息を合わせてLet's Fly！！
2人で相殺ジャンプを繰り返す、または1P久美のしゃがみ中に手伝ってもらって延々と相殺ジャンプを繰り返します。どんどん上がって行きます。あれれ？画面外までイっちゃった。まだまだ続けます。すると・・・ 見ごたえがあるのでぜひ試して見てください。

・他の相殺お遊び技

環、竜子の技表ページにも穴埋めとして遊び技を入れて置いたのでぜひ試してみて下さい。

他には、清子でソフトボールをガードさせて跳ね返って来たボールを立ち中でキャッチ（これがいちばんらしく見える）して投げ返すという『一人キャッチボール』や、飛び道具をなんでもカウンターで相殺してみるという『清子のバッティングセンター』、りゅうこの稲妻サーブを竜巻レシーブで拾ってみたり、と、運動部ならではの楽しみがたくさんあります。自由な発想で楽しんで下さいね。

・アイヌ戦士受難

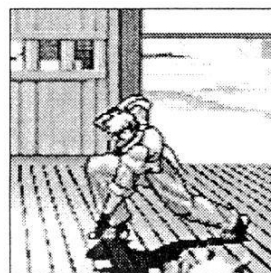
奈々の舞刀蒼炎陣の暗転とまったく同時に相手も暗転を起こした時に奈々のプライオリティーが低いと薙刀が飛んで来ず、5秒程経った後にどこから取り出したのか、薙刀を振ります。ちなみに動けない間奈々は完全無敵です。

⬅ぶと〜ふそ〜エンジン！・・後輩に裏切られる奈々さん。『あの方々、少々痛い目に合わせねばならぬようデスネ。』

・ビームが出ないにゅ

虎美の雷龍衝撃破ですが、これ、暗転後に発射まで2フレームだけこっちが動けるのですが、この間にこちらが暗転を起こすと面白い事が起きます。

この時、虎美のプライオリティーが高い場合は暗転中に衝撃破が暗転中に進んで相手の身体を通り抜けてしまい、プライオリティーが低い時には衝撃破が出ずにモーションだけ空振りします。

前ページにある、暗転開始が1フレームの超必殺技なら虎美側の暗転を確認してから超必を出せばこの現象が起こせますよ。

⬅雷龍衝撃破ぁ〜！・・・・アレ？ムカつきエネルギーが足りないようです。まだまだですね。

・ケロケロメガヒートプレス

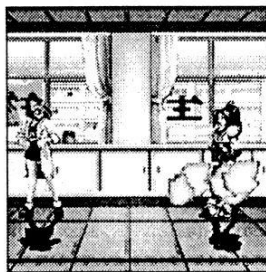
メガヒートの暗転前までに存在するケロぴょんの相殺判定に飛び道具をぶつけると弱セットアップと同じく小さいヒートプレスが出ます。
相手の空中飛び道具がケロぴょんに重なっているくらいの所でメガヒートのコマンドを打つと上手く行きますよ。
『ケロケロメガヒート』と言いながら小さいヒートプレスが出てる様はなんか笑えます。
詳しい条件等は可莉奈の技表の所に小さく書いてあるので、気になる方はそちらを参照して下さい。

⬅これが可莉奈第三の超必殺技『ケロケロメガヒートプレス(KMHP)』だっ!(嘘)

・清子さん空中遊泳

清子のジャンプ強攻撃はヒットさせた後もガードさせた後もキャンセルして再び『斜め』ジャンプが可能です。上手くやれば相手を踏み台にしてずっと空中に浮いたままでいられますよ。

・エフェクトの繰り越し

爆風や土煙等のエフェクトが出ている時にセレクト+スタートのソフトリセットをかけて試合を中断すると、次の試合の『一本目』と言う前に前の試合のエフェクトがちょっと残っています。友達が家に来る前に仕込んでおけばドラマチックな戦いを演出できます。

⬅『飛鳥!積年の恨み、晴らさせてもらうよ!』復讐の炎に燃える可莉奈。

・やる気30%UP!

『がんばりま〜す!』や、『よろしくお願いします』と元気よく試合前に喋ってくれる彼女達。しかし、キャシイ、環、清子の3人は試合前に喋ってくれません。あまりの淋しさに自分の口で『イクわよ!』とか言ってる人もいるとかいないとか。そんな貴男に朗報。電源を入れて起動一回目の試合だけは確実に彼女達が試合前に喋ってくれます。やる気も30%UPです。でも起動して1試合目だけなんですよ。やっぱり萎え。

・因縁の対決!

飛鳥VS可莉奈、環VS忍の因縁の対決には試合開始前に特別ボイスがあり、可莉奈は『キミには負けないよ!』、忍は『絶対に負けねえ!』と気合を入れます。
飛鳥と環はいつも通りなんですけどね。イマイチ相手にされていない様です。

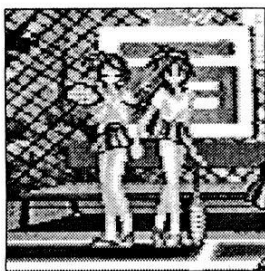
・対戦結果を見る時に

友達との楽しい対戦を終えた後、その想い出に浸りながら対戦結果を一人で見る。なんとも淋しい瞬間ですね。音楽が無いのも手伝ってますます淋しさがつのります。
そこで!メニューをキャンセルしてすぐ対戦結果に移れば音楽が鳴りながら対戦結果を眺める事が出来ます。これでもう淋しく無いですよね。っといってもその音楽がすぐ終わるのでその後空しさ倍増という危険もある技ですけどね。
注意して下さい。

・同キャラ同カラー戦

1Pと2Pがまったく同時に同キャラを選択すると二人とも同じカラーのキャラで対戦出来ます。
二人とも『どうしても赤なこじゃないと嫌』という時にでも。
見にくくてしょうがありませんので、どうしても!という時以外はオススメしません。

・ギャラリーに注目する

さすがメガファイト、試合会場には様々なギャラリーがいますが、ここではちょいとその中でも面白い人達を紹介してみますね。
下にも写真のっけときましたが、たまきステージの両脇にいる女の娘二人組。ちょっと怪しいですね。
右の娘が左の娘の尻をさり気なく触ってます。白昼堂々と新堂先輩の前で!。女子高ですし、こういう事も日常茶飯事なのでしょう。
右が2年、左は一年生であると予測されます。他にもりゅうこステージ右の『人間ポンプ娘』や、めぐみステージ左上の『忍術忍法部代表』などギャラリーにも多彩なタレントが揃ってます。

⬅新堂先輩が闘っている目の前でこんな事を。乱女にも性道徳の乱れが・・・。学院長〜。

・他の未確認情報

他にもまだまだ条件は分りませんが、不思議な現象は色々あります。
『清子がイリュージョンアウトのケズリで相手の体力を0にしたときに相手が倒れたまま起き上がってこない。』
『キャシイが浮く技くらってるのに、何故か地上食らいで固まってしまう。』
『たまきがロブ落としやダッシュ強を出した後、相手が空中で固まってしまう。』
『試合開始直後の一撃で死んだり気絶したりする。』

などなど、まだまだ未確認の不思議現象はたくさんあるのですが、現時点で正確な再現の方法が分らないので紹介できませんでした。
こんな所ですか。お友達を家に呼んで『あすかって楽しいゲームなんだよ』と紹介する時にでも使って下さいね。

●あすか通常技キャンセル可能時間表

技動作名	通常技キャンセル	必殺技キャンセル	ヒットウェイト	備考
立ち弱攻撃	4〜動作終了まで	1〜4	10	連打キャンセルは5〜動作終了まで
立ち中攻撃	6〜13	1〜13	12	立ち中、しゃがみ中にキャンセル可能
扇ケ谷コンビネーション2	4〜8	—	14	立ち中、しゃがみ中にキャンセル可能
扇ケ谷コンビネーション3	—	—	14	キャンセル不可
立ち強攻撃	—	1〜12	14	—
立ち→+強攻撃	—	1〜5、14〜18	14、10	2段目はキャンセル不可
立ち←+強攻撃	—	5〜8	0	ヒットウェイトが短くキャンセルしにくい
しゃがみ弱攻撃	4〜動作終了まで	1〜8	10	連打キャンセルは5〜動作終了まで
しゃがみ中攻撃	4〜11	1〜10	12	—
しゃがみ強攻撃	—	1〜10	14	—
ジャンプ弱攻撃	7〜動作終了まで	—	10	—
ジャンプ強攻撃	—	1〜20	14、14	—
ジャンプ→+強攻撃	—	1〜19	10、14	—
地上カウンター攻撃	—	1〜8	5、4	避け、ジャンプ、超必のみ

●りゅうこ通常技キャンセル可能時間表

技動作名	通常技キャンセル	必殺技キャンセル	ヒットウェイト	備考
立ち弱攻撃	5〜動作終了まで	1〜10	10	連打キャンセルは6〜動作終了まで
立ち中攻撃	3〜11	1〜11	12	—
立ち強攻撃	—	1〜10	12	—
立ち→+強攻撃	—	1〜4、8〜14	12、12	2段目キャンセル不可
しゃがみ弱攻撃	4〜動作終了まで	1〜8	10	連打キャンセルは5〜動作終了まで
しゃがみ中攻撃	5〜11	1〜11	12	—
しゃがみ強攻撃	—	1〜8	14	—
ジャンプ弱攻撃	5〜動作終了まで	1〜26	10	連打キャンセルは7〜動作終了まで
ジャンプ中攻撃	4〜18	1〜18	10	—
ジャンプ強攻撃	—	1〜16	14	—
地上カウンター攻撃	—	1〜8	14	避け、ジャンプ、超必のみ

●とらみ通常技キャンセル可能時間表

技動作名	通常技キャンセル	必殺技キャンセル	ヒットウェイト	備考
立ち弱攻撃	4〜動作終了まで	1〜9	10	連打キャンセルは5〜動作終了まで
立ち中攻撃	6〜12	1〜12	12	—
立ち強攻撃	—	1〜10	14	—
立ち→+強攻撃	—	1〜4、11〜16	14、14	2段目はキャンセル不可
立ち←+弱攻撃	4〜動作終了まで	1〜8	12	連打キャンセルは4〜動作終了まで
しゃがみG方向+強攻撃	—	1〜19	14	近い間合いでしか出せない
しゃがみ弱攻撃	5〜動作終了まで	1〜9	10	連打キャンセルは6〜動作終了まで
しゃがみ中攻撃	6〜11	1〜11	12	—
しゃがみ強攻撃	—	1〜11	14	—
ジャンプ弱攻撃	6〜動作終了まで	1〜34	12	連打キャンセルは7〜動作終了まで
ジャンプ中攻撃	5〜33	1〜33	12	—
ジャンプ強攻撃	—	1〜17	14	—
地上カウンター攻撃	—	1〜8	12、14	避け、ジャンプ、超必のみ

●めぐみ通常技キャンセル可能時間表

技動作名	通常技キャンセル	必殺技キャンセル	ヒットウェイト	備考
立ち弱攻撃	4〜動作終了まで	1〜8	10	連打キャンセルは5〜動作終了まで
立ち中攻撃	4〜10	1〜10	12	—
立ち強攻撃	—	1〜7	14、14	—
立ち→+強攻撃	—	1〜5、10〜17	10、10	—
しゃがみ弱攻撃	3〜動作終了まで	1〜8	10	連打キャンセルは4〜動作終了まで
しゃがみ中攻撃	7〜12	1〜11	12	—
しゃがみ強攻撃	—	1〜4、9〜13	12、14	—
ジャンプ弱攻撃	6〜動作終了まで	1〜動作終了まで	10	連打キャンセルは7〜動作終了まで
ジャンプ強攻撃	—	1〜15	14	—
ジャンプ→+強攻撃	—	1〜18	14	—
ジャンプ下+弱攻撃	—	1〜41	10、10	ジャンプ弱からキャンセルして出せる
ジャンプ下+強攻撃	—	1〜6	14	—
地上カウンター攻撃	—	1〜8	14	避け、ジャンプ、超必のみ

●くみ通常技キャンセル可能時間表

技動作名	通常技キャンセル	必殺技キャンセル	ヒットウェイト	備考
立ち弱攻撃	5〜動作終了まで	1〜9	10	連打キャンセルは6〜動作終了まで
立ち中攻撃	5〜11	1〜11	10	—
立ち強攻撃	—	1〜12	14、14	—
立ち→+強攻撃	—	1〜13	14、14	—
しゃがみ弱攻撃	4〜動作終了まで	1〜8	10	連打キャンセルは5〜動作終了まで
しゃがみ中攻撃	6〜11	3〜11	12、12、12	—
しゃがみ強攻撃	—	1〜12	14	—
ジャンプ弱攻撃	9〜動作終了まで	1〜動作終了まで	12	—
ジャンプ強攻撃	—	1〜19	14、14	—
地上カウンター攻撃	—	1〜8	12、12、12	避け、ジャンプ、超必のみ

●たまき通常技キャンセル可能時間表

技動作名	通常技キャンセル	必殺技キャンセル	ヒットウェイト	備考
立ち弱攻撃	4〜動作終了まで	1〜9	10	連打キャンセルは5〜動作終了まで
立ち中攻撃	4〜12	1〜12	12	立ち中2段目、しゃがみ中へキャンセル可能
立ち中攻撃(二段目)	5〜10	1〜10	10	—
立ち+強攻撃	—	1〜9	14、16	—
立ち→+強攻撃	—	1〜12	16	—
しゃがみ弱攻撃	5〜動作終了まで	1〜9	10	連打キャンセルは5〜動作終了まで
しゃがみ中攻撃	6〜16	1〜16	12	—
しゃがみ強攻撃	—	1〜5、8〜10	16	—
ジャンプ弱攻撃	6〜動作終了まで	1〜33	10	連打キャンセルは6〜動作終了まで
ジャンプ強攻撃	—	1〜12	14	—
地上カウンター攻撃	—	1〜8	10、12	避け、ジャンプ、超必のみ

●かりな通常技キャンセル可能時間表

技動作名	通常技キャンセル	必殺技キャンセル	ヒットウェイト	備考
立ち弱攻撃	5〜動作終了まで	1〜10	10	連打キャンセルは6〜動作終了まで
立ち中攻撃	6〜11	1〜2、6〜12	12	立ち中、ミドルコンボにキャンセル可能
ミドルコンボ	—	7〜12	12	—
立ち強攻撃	—	1〜6、8〜11	14、14	—
立ち→+強攻撃	—	1〜5、12〜18	14、14	2段目はキャンセル不可
しゃがみ弱攻撃	4〜動作終了まで	1〜7	10	連打キャンセルは5〜動作終了まで
しゃがみ中攻撃	4〜13	1〜13	12	—
しゃがみ強攻撃	—	1〜9	14	—
ジャンプ弱攻撃	8〜動作終了まで	1〜動作終了まで	10	—
ジャンプ強攻撃	—	1〜17	14	—
地上カウンター攻撃	—	1〜8	14	避け、ジャンプ、超必のみ

●なな通常技キャンセル可能時間表

技動作名	通常技キャンセル	必殺技キャンセル	ヒットウェイト	備考
立ち弱攻撃	3〜動作終了まで	1〜9	10	連打キャンセルは4〜動作終了まで
立ち中攻撃	5〜14	1〜14	12	—
立ち+強攻撃	—	1〜12	14	—
立ち→+強攻撃	—	1〜9	14、14	2段目キャンセル不可
しゃがみ弱攻撃	4〜動作終了まで	1〜8	10	連打キャンセルは5〜動作終了まで
しゃがみ中攻撃	5〜12	1〜12	12	—
しゃがみ強攻撃	—	1〜11	14	—
ジャンプ弱攻撃	7〜動作終了まで	—	12	連打キャンセルは7〜動作終了まで
ジャンプ強攻撃	—	1〜19	14	—
地上カウンター攻撃	—	1〜8	10	避け、ジャンプ、超必のみ

●きよこ通常技キャンセル可能時間表

技動作名	通常技キャンセル	必殺技キャンセル	ヒットウェイト	備考
立ち弱攻撃	4〜動作終了まで	1〜9	10	連打キャンセルは5〜動作終了まで
立ち中攻撃	6〜19	1〜15	12	—
立ち+強攻撃	—	1〜10	14、14	—
立ち→+強攻撃	—	1〜6、14〜18	14、12	2段目キャンセル不可
しゃがみ弱攻撃	4〜動作終了まで	1〜7	10	連打キャンセルは4〜動作終了まで
しゃがみ中攻撃	5〜8	1〜8	12	—
しゃがみ強攻撃	—	1〜26	12	—
ジャンプ弱攻撃	6〜動作終了まで	1〜33	10	連打キャンセルは6〜動作終了まで
ジャンプ強攻撃	9〜19	1〜19	14	強→強へキャンセル可
ジャンプ→+強攻撃	5〜16	5〜16	18	強→強へキャンセル可
地上カウンター攻撃	—	1〜8	12	避け、ジャンプ、超必のみ

●きゃしい通常技キャンセル可能時間表

技動作名	通常技キャンセル	必殺技キャンセル	ヒットウェイト	備考
立ち弱攻撃	6〜動作終了まで	1〜10	10	連打キャンセルは7〜動作終了まで
立ち中攻撃	6〜14	1〜14	10、12	—
立ち+強攻撃	—	1〜11	12、12	—
立ち→+強攻撃	—	1〜8	14	攻撃判定が出るとキャンセル不可
しゃがみ弱攻撃	5〜動作終了まで	1〜8	10	連打キャンセルは6〜動作終了まで
しゃがみ中攻撃	5〜12	1〜12	12	—
しゃがみ強攻撃	—	1〜12	14	—
ジャンプ弱攻撃	6〜動作終了まで	—	10	連打キャンセルは7〜動作終了まで
ジャンプ中攻撃	3〜14	—	12	—
ジャンプ強攻撃	—	—	12、12	—
地上カウンター攻撃	—	1〜8	12	避け、ジャンプ、超必のみ

●しのぶ通常技キャンセル可能時間表

技動作名	通常技キャンセル	必殺技キャンセル	ヒットウェイト	備考
立ち弱攻撃	4〜動作終了まで	1〜9	10	連打キャンセルは5〜動作終了まで
立ち中攻撃	3〜12	1〜12	12	—
立ち+強攻撃	—	1〜10	14	—
立ち→+強攻撃	—	1〜6、13〜19	14、14	2段目キャンセル不可
しゃがみ弱攻撃	4〜動作終了まで	1〜9	10	連打キャンセルは5〜動作終了まで
しゃがみ中攻撃	5〜10	1〜10	12	—
しゃがみ強攻撃	—	1〜10	14	—
ジャンプ弱攻撃	6〜動作終了まで	—	10	連打キャンセルは6〜動作終了まで
ジャンプ中攻撃	4〜20	—	12、12	—
ジャンプ強攻撃	—	1〜18	14	—
ジャンプ→+強攻撃	—	—	14	キャンセル不可
地上カウンター攻撃	—	1〜8	5、12	避け、ジャンプ、超必のみ

通常技キャンセル可能時間表

隠しコマンドと改造コードなど

ここではスペシャルＶｅｒ．２で使える隠しコマンドや改造コードを紹介します。

川崎忍の使用方法

まず、難易度を★２つ以上に設定して、ストーリーモードをプレイします。
そして、コンティニューしてでも、１０人のキャラ全員のストーリーモードをクリアーするか、
ノーミスで１０人のキャラを倒した後に出現するしのぶを倒す。
すると、キャラクター選択画面で、Ｒ１を押すことでしのぶを使えるようになります。
データセーブをすれば、次からはロードすればいつでも使用可能です。

デバッグモードと川崎忍いきなり出現モード

タイトル画面の「すたーと おしてっ＠ミ」の所で

↑↓←→×〇

（成功すると“ピッ”という音が鳴ります）
で、対戦中に、Ｌ１ボタンで各種判定範囲を見ることができます。
Ｌ２でスローモーションになります。
そして、上記のコマンドを入力してから

→←↓↑×〇

（成功すると“シャキン”と音が鳴ります）
使用方法の条件を満たさなくても、いきなりしのぶが使用可能になります。

プロアクションリプレイの改造コード

スペシャルには練習モードがありません。
対戦モードで練習すると相手の体力も減りますし、バーニングゲージも維持できません。
これでは、面倒です。
そこでプロアクションリプレイの改造コードを使って練習モードを自分で作ってみましょう。
ホリのコマンドスティックなどを併用すると、トレーニングモードと同じ環境を自作できます。

１Ｐ		２Ｐ	
体力減らない	801EDD0C 00C0	体力減らない	801EDD0E 00C0
常にバーニングモード	801EDA54 004E	常にバーニングモード	801EDA56 004E
体力１／６で回復	D21EDD0C 0020	体力１／６で回復	D21EDD0E 0020
	801EDD0C 00C0		801EDD0E 00C0

注意：「体力１／６で回復」は PAR2 以降専用コードを混ぜてます

六時限目

「後書き＆編集後記」

今回この本を見てくれた皆さんこんちわぁ
前回のＡＬＬＡＢＯＵＴを持っている皆さんお久しぶりです。
前回の反省点をほぼ改善しつつ、それだけではあき足らずに５０ページ以上も増えて
［改訂版］になって帰ってまいりました(>_<)／
前回の画面写真が暗くて見難い、技表のゲージが見難いというか完全に見えないのもある
などの部分はほぼ直ったと思います・・・（まだ見難い所ありますね・・・すいません）
今回は、攻略部分は全キャラ書き直しになっています。
ランキングバトルのおかげで今まで見つからなかった戦法がぼこぼこ生まれています。
それをできるだけ詰め込んだら５０Ｐほど増えたという感じです。
私の担当部分も、より見やすいようにがんばったつもりです。＞データ一覧表とか
しかし、画面写真どーしても判別しにくいのがあるのと文字の誤植が少々あるのが
心残りです（時間の関係で仕方なく・・・ううう）
うちのプリンタが網掛けで印刷できないのが痛い・・・ほんと痛い
レーザープリンタ欲しいよぉ～

２０００年7月１７日締め切り当日　明日引っ越す自宅にて
あすかふぁんくらぶ出席番号１２番
ＧＡＦＬ－ＮＥＴ代表　Ｙｓ－Ｒ＜ys-r@pop16.odn.ne.jp＞

あとがき

すいません、以前のものを買われた方とはまたお会いしましたね、わたよです。

すいません、ホント仕事いそがしくって。

がんばりますんでひとつ。

これで一人でも竜子使いが増えることを祈りまして、筆を置きます。

夏は暑いので、お体にお気を付け下さい。
もうだめだ

わたよ

この本を買ってくれた皆様初めまして。初版を買ってくれていた方はお久しぶりです。
この本では技表とかマニアのためのシステム解析とかめぐみとかりなの攻略等を担当しましたおかべです。
99 年の冬コミで出した本の第二版になる訳ですが、色々と納得行かなかった部分を可能な限り修正して、さらに追加なども行いました。自分が知ってる事はほとんどこの本の中に書き記したつもりです。99 年の冬に本を出した時点で一段落して、これからはあまりあすかで遊ばなくなるかなぁ、と思っていたんですが、本が出てからまだ色んな事が見つかったりで未だに対戦熱は冷めてません。やればやるほど『よく出来てるなあ』と感心してばかりです。
今頃スペシャルでこうやって本を、しかも二版目まで出すなんて物好きも良い所なんですが、本当に好きなんですよ。
今まで数多くのあすかが発売されましたが、やっぱり SP2 が一番だと今でも思ってます。
とにかく対戦ですね。あすかを通じて多くの対戦相手に巡り合う事が出来ました。今でもランバトだー、とかなんとか言ってまだ対戦してますし。
宮崎県という地理的な条件のため対戦する機会は多く無いのですが、可能な限りこれからも対戦して遊んで行きたいと思ってます。
最後に、この本を一緒に製作したスタッフのみなさん、原稿書きに頑張ってくれた Mac (Perfoma5440 G3 240)、そしてこの本を買って下さったみなさんに感謝。

宮崎県のハメぐみ使い：おかべ

ぶふ～！こりゃ水じゃ！！（酔拳の師匠風）

はい～飛鳥と虎美を担当したんらいです～

再販されるなんて喜ばしいですよね～ですよね～みんな頑張ってるからなぁ・・・僕も頑張ってるんですよ、そこそこに。でも原稿は加筆が少しだけ・・・ごめんね。
そーそー、ホームページの引っ越し先が決まりました。

http://www.katch.ne.jp/~nri

メールは、**nri@katch.ne.jp**

です。普通のメールをよろしく～
そろそろ音楽ＣＤ出したいんだけど・・・2000年夏コミまでに間に合わせたいな～
てなわけでいろいろがんばりますよ！それでは！！

んらいでした

番長バカ一代

こんなところをまじめに読んでくれてるアナタにイイお話。番長にも無限段あります。お互い画面端までめいいっぱい離れてメガトンバズーカ連射。ただ出してるだけでは絶対につながりません。匠の世界。欠点はどんなに体力下げててもバーニングゲージが途中でヘタって体力半分持っていくのが精一杯というところか。結局ヘタレですよ。

初版の原稿作成時には肝心のスペシャル．が手元になく、エクセレントを使ってかなり妖しい原稿を書いていたというのは今となってはあまり思い出したくないことでしたが春になってスペシャル．を手に入れたのもつかの間、今度はプレステが無くなって仕方なく○ｌｅｅｍつかってマタ妖しい原稿になってしまいました。あのスト２海賊版のような超高速のあすか見せられた日にはスピード５だろうが２だろうがどうでもよくなりましたよ！ありがとうＢｌｅｅ○！

３強１弱というあすかの状態で思い出したのが某侍格闘(当然２作目)。そんなものもあったなぁと思いながら今もやってたりします。漢は当然アイヌ巫女…ではなくアメリカン忍者。あのダッシュ斬りはアメリカンドリームですなぁ。あとモズキャンセル。きゃしいが出来なくて本当によかった。

中々イカした屈辱技が無いキャラなのでこんな攻略を当てにせずオリジナリティ溢れる番長を目指してみてください。弱くったってイイじゃないですか！りゅうこに負けるのは癪ですが。

ほいでは時間が無くなってかなり久しいのでこの辺でー

締め切り翌日の番長担当より。

ういーっす。もりやでぃっす（わっき～調）
今回はムチムチ久美ちゃんを
ブルンブルンと攻略したです。イエ～！
久美ちゃん、ロクなコンボありまへん。
とりあえずリボン入れときまひょ。
↑略して『とりリー』
あ、リバーサルはスライサーでＧｏ！です。
関係ないけど、やっぱ女は尻だね！
（余談だけど、フランス語で「オークボゥ」って
「美しい尻」って意味なんだヨ！）
それじゃあ、股ネ！
http://webs.to/lo

あとがき

ふい～！
やっと全部のキャラの名前と
かお覚えたぞ

きすけ

おおよそ、全キャラクタをの中で、読んでいて私の書いた記事が
一番理解に苦しい内容かと思われます。
ただ、私自身は読者様に 『こうして こうすれば 勝てる”！！』 というような
命令する権限を持っていませんので、どうかその点に関しましてはご容赦ください。
最後の最後までしつこい様ですが、あすか120%にて清子をプレイするにあたって、
読み に依存する点がかなりウエイトを占めます。
対戦に勝つ為の攻略本を書いている現在の自分の行動に、矛盾しているのですから
参考にはならないといわれてもしれませんが、
キャラクターに愛をもって使用していただき
友人と仲良く競い合い対戦していただければ幸いです。

達筆な人間ではない為、簡単乱文な文章になりましたがこれで失礼します。

しょーきん

えーと、今回、飛び入り参加させてもらったカミオです。
奈々を担当しました。
メインキャラは竜子ですが、最近、サブキャラであった奈々がなんだか面白くて、
担当することになりました。
　奈々の良さは、奈々が弱いと思ってる相手に勝つことです。うひひ
こんな感じのキャラが好きな方は、奈々を使いましょう。

カミオ

参加させていただきありがとうでした。

俺の原稿が参考になると幸いです

対戦者募集中。

Aoi

格闘音痴な麻呂は、PS 版はさらに苦手でおまふ！(>_<)
スゴイ本でふね〜これでも読んで勉強しなおしまふー。

〜プリンでおじゃ〜

スペシャルでは
可莉奈を使うこと
にします!!

スマン奈々…
ごめんよ飛鳥…

編集手伝い
ぷぷるるでした。

あすか120％Special. 対戦相性表2000

	りゅうこ	きゃしい	たまき	とらみ	しのぶ	めぐみ	きよこ	かりな	あすか	くみ	なな	合計
りゅうこ		5	3/4	5	4/7	7	6	8/7	6	6	9	60.5 (+10.5)
きゃしい	5		8/7	7	4/6	6	4	6	7	5	8	60.5 (+10.5)
たまき	6/7	3/2		4	6/5	5/6	5/7	7/6	7	8	8	59.5 (+9.5)
とらみ	5	3	6		5	6	6	6/4	5	6/4	7	53 (+3)
しのぶ	3/6	4/6	5/4	5		6	6/5	4/5	5	5/6	7	52.5 (+2.5)
めぐみ	3	4	4/5	4	4		6	7	5	5	7	49.5 (-0.5)
きよこ	4	6	3/5	4	5/4	4		4	5	6	8	49.5 (-0.5)
かりな	3/2	4	4/3	6/4	5/6	3	6		5/4	6	8	48 (-2)
あすか	4	3	3	5	5	5	5	6/5		5	7	47.5 (-2.5)
くみ	4	5	2	6/4	4/5	5	4	4	5		7	45.5 (-4.5)
なな	1	2	2	3	3	3	2	2	3	3		24 (-26)

※『/』で区切られている数値は左が横軸担当者の意見、右が縦軸担当者の意見になっている。　※平均値は50

遂に作成しましたよあすかダイヤグラム！攻略記事の各担当に意見を出してもらって作成しました。意見が別れた物に関しては両方掲載して置きました。合計値の所では足して2で割った数値を採用しています。

同点1位
山崎竜子
キャシイ・ワイルド

トップに立ったのは予想通りりゅうことキャシイ。仲良く同ポイントです。
りゅうこは上下の揺さぶりは無いものの、カウンターからも投げからも強力な連続技があり、どのキャラとでも安定した、勝率が残せるキャラでしょう。
キャシイは徹底した戦法（間合いを徹底的に離してちくちくと戦う等）を取られるとなかなか相手を捕まえる事が出来ませんが、打撃の性能も良いので間合いを離してても十分戦えます。目立った不得意キャラがいないのもいいですね。

3位：新堂環

発売当初はそれほど目立ったキャラではなかったように思います。中段攻撃は無いのですが、抜け難い投げ、判定の強い通常技とジャンプ攻撃、強力な連続技と強キャラの条件は揃っています。とにかく連続技のダメージと気絶値が凄く、一発逆転能力も高いためどこからでも試合をひっくり返せます。さすが生徒会長ですね。

4位：北条虎美

4位からすこし数値が落ちます。ライバルの環に少し水を空けられた感じのとらみですが、打撃が強力でガード揺さぶり能力もありダメージも十分。軽量～中量キャラまでには投げから追い討ちまで入ります（中量キャラには難しいですが）。キャシイ以外に目立った苦手キャラもいませんし、十分に頂点を狙えるキャラだと思います。チとユーザーが少なそうですけど。

5位：川崎忍

隠れキャラしのぶはこの位置。投げが全キャラ中1、2を争う程役立たずなのですが、それを通常技のリーチと爆発的な攻撃力で補っています。踵を交えた連係も嫌らしく、相手が忍慣れしていない場合は為す術もなく叩き伏せられることもしばしば。相手が避けを多用しだした場合の対処が頭の悩ませ所です。それほど苦手なキャラが存在しないので安定した勝率が残せるキャラでしょう。

同点6位
鈴木めぐみ
御手洗清子

わずかに平均点を切ったこの2キャラが同点で6位。まさに中間点にいるキャラです。
めぐみは全キャラNo.1のスピードとガード揺さぶり能力があり、試合のペースは握れるのですが、これまた全キャラNo.1の攻撃力の低さが手伝ってなかなか安定した勝率を残せないキャラです。攻撃力の強いキャラを苦手としますが、攻撃力がそれほどでも無いキャラ相手なら連係でどしどし押して行けます。りゅうこが天敵ですが、それ以外なら良い勝負が出来るでしょう。攻撃力が低い以外は投げも強力でバランスの取れてるキャラです。
きよこはスライディングやボールを交えた中間距離が得意なキャラです。非常に安定しておりどのキャラとも互角に近い戦いを展開できるのが強みです。スライディングのヒット確認と、接近戦をうまくこなせるかどうかがポイントになります。適当に使うだけではキツイキャラだと思いますよ。少し変わった玄人好みのキャラですね。

8位：豊田可莉奈

ケロぴょんとの連係で様々な攻守のバリエーションができる面白いキャラです。通常技のリーチも長く、無敵技のバイオインパクトも様々な場面で活躍します。しかもメガヒートがらみの連続技による一発逆転も可能というバランスのとれた良いキャラなのですが、苦手なキャラが存在するのでこの位置に落ち着きました。りゅうことめぐみが天敵です。

9位：本田飛鳥

さて、このゲームの主人公、あすかはこの位置。ほんのわずかながら親友の可莉奈より下です。打撃と投げのバランスが良いキャラなのですが、リーチがイマイチなため、どうしても相手の懐に潜り込んでからの連係が重要になります。リードされても連続技で気絶させて超フェノメノンクラッシュで大ダメージ、という戦法で一発逆転も可能です。接近戦が多くなるので密着での投げ合いになった時に投げが抜け難いたまき、コマンド投げを持つキャシイが嫌な相手になります。

10位：大久保久美

キャラの性格も戦い方も地味なくみはブービーです。が、まあ下から2番目といっても下がダントツなので下位グループというよりは中位グループの下と言った方が良いでしょう。リーチの長いしゃがみ攻撃と判定の強いリボンカッターをメインに戦います。攻撃力の低さと投げの性能がイマイチなのが欠点です。数値をみても分るように、たまきに極端に弱いだけで他はそこそこの数値を残しており、プレイヤーの実力次第で十分上位を倒せるキャラになり得ます。また、不思議な相殺能力を上手く使えば戦力UP！しかも相殺カウンター（マニアシステム編後編を参照の事）を使えば一気にトップにすらなれる程の潜在能力を秘めています。まあ相殺カウンターを実戦で使うのはチとマズイですけどね。

定位置：小和田奈々

発売してしばらくから動く事のない定説、それが『奈々最下位説』です。自キャラが弱いことを証明する時にも『～（キャラ名）奈々のつぎ～』と言われる程です。
相手のしゃがみガードを崩せる中段攻撃が無い上に投げもまったく役に立たないので相手が待ち気味に試合を展開すると何も出来ません。しかし、中間距離では立ち中、ダッシュ弱、しゃがみ強、など判定の強い技があるので相手が攻めに出て来た所の出鼻をくじくという戦い方が出来ます。それに加えてジャンプ攻撃を上手く交えてみたりすればなんとか互角くらいには戦う事が出来るでしょう。桜花連撃と超必殺技を交えた一発逆転も狙えますし。とにかく待たれた時がツライキャラです。相手が徹底的に待ちに入るようなタイプの場合は覚悟して選んで下さいね。

1位から順に見て行きましたがどうだったでしょうか。ちなみに、表で『/』で区切ってある部分は各担当で意見が食い違った数値です。左がそのキャラの担当、右が相手キャラ担当者の意見になっています。キャラごとの視点で数値が付けられていて、極端に数値が逆転してる部分もありますので注意して見てみて下さい。
某誌ではありませんが、この数値は実力次第で十分逆転が可能なので頑張ってみて下さい。特にあすか120％は回避手段が多いゲームなので、完全にハマる事がほとんどありません。相手のキツイ戦法もどこかに穴があるハズなので諦めずに色々考えれば活路が見出せるハズです。新たな戦法が確立される事によって優劣が逆転した組み合わせも色々ありましたしね。
まだまだこれからですよ。たぶん。

ALL ABOUT
あすか120%スペシャル BURNING Special Fest.

[改 訂 版]

初版発行日　２０００年　８月１２日

発行者　あすかふぁんくらぶ

印刷　ＨＯＰＥ２１様

画面写真使用許可：（株）ファミリーソフト

表紙&裏表紙	せつな
構成	おかべ
解析協力	今泉正稔
システム解説	おかべ、わたよ
攻略記事	Ａｏｉ、ＦＵＮＹＡ、あべ、おかべ、えふやま、かまた、カミオ しょーきん、せつな、もりや、わたよ、んらい
読み物	Ｙｓ－Ｒ、おかべ
イラスト	きすけ、せつな、竹千代“
編集&入稿	Ｙｓ－Ｒ
編集手伝い	ぷぷるる、プリンでおじゃ
スペシャルサンクス	はたなか

＜問い合わせ&連絡先＞

大阪市住之江区南港中３丁目３－３１－１１２６

尾形　宗久（Ｙｓ－Ｒ）

Ｅ－Ｍａｉｌ：ｇａｆｌ＠ｇｅｏｃｉｔｉｅｓ．ｃｏ．ｊｐ

＜あすかふぁんくらぶ代表＞

岐阜県岐阜市東鶉４－３８－１

田中　賀守紘（Ａｏｉ）

Ｅ－Ｍａｉｌ：ｂｏｏｔ＠ｎｅ．ｍｉｒａｉ．ｎｅ．ｊｐ